



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE PEDAGOGIA**

**ANA CAROLINA ALVES DE OLIVEIRA**

**LUDICIDADE E SUBJETIVIDADE: O BRINCAR COMO UM CAMINHO DE  
CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM INFANTIL**

**BRASÍLIA**  
**2023**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

ANA CAROLINA ALVES DE OLIVEIRA

LUDICIDADE E SUBJETIVIDADE: O BRINCAR COMO UM CAMINHO DE CRIAÇÃO  
E CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de  
Pedagogia da Universidade de Brasília -  
UNB, como parte da exigência para a  
obtenção do título de Licenciatura em  
Educação.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Magalhães  
Goulart.

BRASÍLIA  
2023

## **DEDICATÓRIA**

*Dedico este trabalho primeiramente a Deus. Dedico à minha família, cujo sempre estiveram presente com incentivos e apoios. Aos meus professores que tive durante toda a minha trajetória acadêmica. Todos os que contribuíram e acreditaram no meu potencial.*

*Obrigada.*

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus, por me fortalecer e me conceber sabedoria em todos os momentos que passei por alguma dificuldade durante minha trajetória acadêmica. E Graças a Deus, em todos os momentos de dificuldades eu consegui retirar lições importantes e seguir em frente.

À minha querida mãe, presente em todos os momentos da minha vida, sempre me apoiando e me dando forças com todo carinho e cuidado. E sempre acreditando no meu potencial.

Aos meus irmãos, com todo apoio, me fortalecendo e ajudando em todos os momentos, com muitos conselhos importantes.

Aos meus sobrinhos, que trouxeram alegrias e carinhos em todos os momentos que precisei.

Aos meus colegas e amigos da faculdade e do trabalho, por todo apoio e energias positivas para que tudo pudesse acontecer da melhor forma.

Aos meus professores deste a educação infantil até a faculdade, que fizeram muito por mim, com os ensinamentos e oportunidade de aprendizado, contribuindo de forma direta na minha formação acadêmica.

Ao meu orientador, por todo o empenho, dedicação e ensinamentos na contribuição e realização deste trabalho.

A todos os que deram preciosas contribuições na minha formação como pessoa e na minha formação acadêmica.

E por fim, a mim mesma por seguir acreditando em mudanças significativas através do esforço e da dedicação naquilo que fazemos na busca de realizar nossos sonhos, acreditando que podemos transformar pessoas e pessoas podem transformar o mundo através da educação.

*“Todas as pessoas grandes foram um dia crianças  
– mas poucas se lembram disso.”*

(SAINT-EXUPÉRY, 2017, p. 22)

## RESUMO

A presente monografia é resultado do Trabalho de Final de Curso em Pedagogia realizado na Universidade de Brasília. O trabalho desenvolveu-se como um estudo teórico tendo como objetivo enfatizar a importância da aprendizagem lúdica na educação infantil. Ao longo dos anos, vêm sendo produzidos estudos relevantes no campo da ludicidade para compreendermos qual é o papel do jogo e do brincar no processo de ensino-aprendizagem, como uma forma de valorização da cultura infantil, entendendo o desenvolvimento integral e humano da criança. Este trabalho dá especial ênfase à leitura desse tema a partir das contribuições da Teoria da Subjetividade numa abordagem histórico-cultural, desenvolvida por Fernando González Rey. Em articulação com esse referencial teórico, conclui-se que a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é uma via potente para promover o desenvolvimento subjetivo da criança, enquanto aborda de forma interativa e interessante para a criança as histórias vividas por elas no ambiente escolar e fora dele, favorecendo também a qualidade da aula e os processos de aprendizagem significativos. Para alcançar o objetivo da pesquisa, o texto estruturou-se nos seguintes tópicos: (1) Um recorte histórico da infância e a aprendizagem lúdica no Brasil, conforme desenvolvida na educação infantil; (2) A Teoria da Subjetividade em uma perspectiva histórico-cultural e seus desdobramentos para pensar o desenvolvimento subjetivo na infância; (3) Articulações entre subjetividade e ludicidade na aprendizagem. O texto é finalizado com algumas considerações finais, que sintetizam ideias centrais elaboradas no trabalho, aventando possibilidades investigativas futuras.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Infância. Ludicidade. Subjetividade.

## ABSTRACT

This monograph is the result of my final course work in Pedagogy at the University of Brasilia. The work was developed as a theoretical study with the aim of emphasizing the importance of playful learning in early childhood education. Over the years, relevant studies have been produced in the field of playfulness in order to understand the role of games and play in the teaching-learning process, as a way of valuing children's culture, understanding the integral and human development of the child. This work places special emphasis on reading this theme from the perspective of the contributions of the Theory of Subjectivity in a historical-cultural approach, developed by Fernando González Rey. In conjunction with this theoretical framework, it is concluded that playfulness in the teaching-learning process is a powerful way of promoting children's subjective development, as it addresses the stories they experience in and out of the school environment in an interactive and interesting way, while also favoring the quality of the classroom and meaningful learning processes. In order to achieve the aim of the research, the text is structured around the following topics: (1) A historical overview of childhood and playful learning in Brazil, as developed in early childhood education; (2) The Theory of Subjectivity from a cultural-historical perspective and its implications for thinking about subjective development in childhood; (3) Articulations between subjectivity and playfulness in learning. The text concludes with some final considerations, which summarize the central ideas elaborated in the work and suggest future research possibilities.

**Keywords:** Learning. Infancy. Playfulness. Subjectivity.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CED	Centro de Ensino Educacional
CEF	Centro de Ensino Fundamental
DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil
DF	Distrito Federal
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EI	Educação Infantil
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
FE	Faculdade de Educação
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PAS	Programa Avaliativo Seriado
PNE	Plano Nacional de Educação
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UNB	Universidade de Brasília



## SUMÁRIO

<b>1. MEMORIAL EDUCATIVO.....</b>	<b>10</b>
1.1. Minha Infância: o início de tudo .....	10
1.2 A trajetória escolar .....	11
1.3 O início da vida acadêmica na Universidade de Brasília .....	13
<b>2. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>3. A CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA: UM BREVE RECORTE HISTÓRICO .....</b>	<b>19</b>
<b>4. A APRENDIZAGEM LÚDICA NO BRASIL: O BRINCAR, A BRINCADEIRA E O BRINQUEDO .....</b>	<b>21</b>
<b>5. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>25</b>
<b>6. O PROFESSOR NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM LÚDICA .....</b>	<b>29</b>
<b>7. A APRENDIZAGEM LÚDICA À LUZ DA TEORIA DA SUBJETIVIDADE DE FERNANDO GONZÁLEZ REY .....</b>	<b>33</b>
<b>8. A SUBJETIVIDADE E LUDICIDADE NAS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM .....</b>	<b>38</b>
<b>9. A EXPRESSÃO DA CRIATIVIDADE NA APRENDIZAGEM LÚDICA .....</b>	<b>40</b>
<b>10. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>43</b>
10.1. Perspectiva futura .....	45

## MEMORIAL EDUCATIVO

*“Somos o lugar onde nós fizemos, as pessoas com quem convivemos. Somos a história de que participamos. A memória coletiva que carregamos.”*

(ARROYO, 2006, p. 34)

Para adentrarmos na presente pesquisa, pretendo aqui fazer uma breve contextualização em relação à minha trajetória acadêmica. A tarefa de escrever um memorial, dissertando sobre mim, sobre a minha trajetória educacional, gerou muitas reflexões acerca das minhas vivências e experiências que fizeram parte da minha essência e da minha história. Neste memorial, irei relatar processos que vão desde a minha infância, relacionando-os ao contexto educacional, até a minha formação no curso de Pedagogia pela Universidade de Brasília (UNB).

### 1.1 MINHA INFÂNCIA: O INÍCIO DE TUDO

Apresento em um primeiro momento um pouco da minha origem. Nascida na cidade de Sobradinho, Distrito Federal, no ano de 1998, criada e crescida em um ambiente familiar com muitas pessoas, posso dizer que minha infância foi bastante divertida para uma criança que convivia com quatro irmãos. Assim, na maior parte do tempo, pude vivenciar muito o brincar. Posso afirmar que o lúdico sempre esteve presente na minha vida, principalmente na infância. Muitas brincadeiras eram realizadas ao ar livre, com outras crianças. Brincávamos de várias formas e maneiras diferentes na rua da minha casa, era uma diversão e alegria muito grande, esses momentos contribuíram bastante para o meu desenvolvimento integral e humano.

Nessa época, por conta da pouca utilização das tecnologias como celulares, videogames, computadores, o brincar era um dos meios mais recorrente de contato físico, verbal e criativo que as crianças tinham cotidianamente. Eu e meus irmãos vivenciávamos o brincar da maneira mais tradicional. Então, tinham muitas brincadeiras de rua como pique-pega, amarelinha, pular corda, cabo de guerra, etc. Foram momentos da minha infância que ficaram registrados como boas lembranças e que fizeram parte do meu desenvolvimento, promovendo questionamentos, que atualmente, já em processo de formação acadêmica, tomaram forma neste trabalho sobre a importância do lúdico na vida uma criança.

Sobre o meu contexto familiar, eu morava com a minha mãe, avó e quatro irmãos. Éramos uma família simples, mas feliz e unida. Eu era a filha mais nova. Assim, sempre tive comigo a inspiração dos meus outros irmãos mais velhos. Então, eu percebia a importância que eles davam aos estudos desde novos, para terem boas notas e alcançarem o aprendizado, e eu achava tudo aquilo importante. Já a minha mãe, sempre passava para a gente a importância da educação na construção do saber e de uma vida melhor. Por isso a aprendizagem era muito valorizada na minha família, e ao longo do tempo por mim também.

Nessa circunstância, fui crescendo e tendo o interesse pela aprendizagem, desde muito nova, era muito curiosa em saber das coisas, de aprender coisas novas. Como a maioria das crianças, eu gostava de ouvir histórias e de ficar criando-as com base em minha imaginação, a leitura era muito presente na minha vida, a minha vó gostava muito de contar histórias para nós, era um momento que eu adorava.

Outro ponto eram os desenhos, eu tinha um desejo muito grande em criar, desenhar e colorir, assim, em muitos momentos eu estava colorindo e desenhando, a minha mãe comprava muitos lápis de cor e papéis onde eu pudesse desenvolver vários desenhos e formas.

Nessa construção, pude perceber o quanto é importante o desenvolvimento infantil através do lúdico, eu dava muita importância a toda a forma de brincadeira, me divertia brincando e no momento de praticá-las eu me sentia livre, podendo desenvolver habilidades de coordenação motora, de interação, de comunicação e de raciocínio lógico. Através desse contexto vem a minha relação com a aprendizagem infantil, as diversas formas do brincar para o desenvolvimento das potencialidades infantil, principalmente no texto da aprendizagem.

## **1.2. A TRAJETÓRIA ESCOLAR**

A minha trajetória escolar começou exatamente aos meus 6 anos. Acho importante destacar que eu sempre fiz parte do ensino público gratuito, garantido pela constituição vigente (BRASIL, 1988). Eu tinha um certo “privilegio” por terem escolas localizadas perto da minha casa, o que ajudava muito na locomoção, mas as vagas eram limitadas, assim, sempre muito disputadas por conta da grande demanda por matrículas. Logo, em todo começo de ano era sempre uma correria da minha mãe para conseguir as vagas.

De todo o modo, fui matriculada na minha primeira escola, o CAIC, que ficava localizado na cidade de Sobradinho e atendia do ensino infantil até fundamental. Comecei no período pré-escolar, que compreende hoje como o maternal e o jardim de infância, antecedendo

aos anos iniciais do ensino fundamental e tinha como propósito preparar as crianças com atividades pedagógicas voltadas para ingresso nos ensinos posteriores. A importância da pré-escola na minha vida foi essencial. Foi o meu primeiro contato com a escola e com a aprendizagem, o convívio com os colegas de turma e com os professores.

No começo, eu tive muita dificuldade de socialização na sala de aula, por ser tudo novo. Eu tinha uma certa timidez em relação as outras crianças. Assim, ficava quieta e não conseguia participar das atividades pedagógicas lúdicas com as outras crianças. Dessa forma, em muitos momentos não queria ir para a escola, ou quando ia, ficava sempre quieta. Essa fase durou um tempo. A professora conseguia enxergar isso em mim e me ajudava bastante, sempre conversando comigo e me incentivando a participar das atividades.

Com o passar do tempo, essa timidez foi dando lugar ao gosto pela aprendizagem. Já no primeiro ano da educação infantil, pude vivenciar minha alfabetização. O contato com a linguagem e com a escrita representaram momentos marcantes na minha vida. Nesse período, estudava na Escola Classe 13, também localizada na cidade de Sobradinho, onde estudei por quatro anos. O processo de alfabetização foi um momento mágico e desafiador. Aprender a ler e a escrever não era tarefa fácil. Mesmo gostando bastante de histórias da literatura infantil e de ouvi-las, eu queria poder lê-las e imaginar o que estava ali nos livros.

O período de alfabetização e letramento me proporcionou um melhor entendimento sobre as coisas e o mundo, mas todo esse processo foi acontecendo aos poucos. A professora usava muitas estratégias interessantes, a contação de histórias onde nos ajudava no desenvolvimento da linguagem, a leitura em voz alta, que ajudava no vocabulário. Já na escrita, tinham as atividades de incentivo a escrever cartas e bilhetes que ajudavam na ortografia.

Eu também pude contar com professoras que foram muito importantes e marcantes na minha trajetória acadêmica, mas com o passar do tempo já havia percebido que é difícil encontrar professores que tenham um olhar diferenciado quanto às individualidades de cada aluno.

Minha mãe sempre fez questão de passar para nós o valor do conhecimento através da educação, por isso muito empenho dela para conseguir vagas para todos nós. Através desse valor, pude perceber desde muito nova a importância e o significado da educação em minha vida. Ter o privilégio de poder ler e escrever, ser alfabetizada em escolas boas, foi muito importante para minha vida acadêmica até os dias atuais.

Meu ingresso no Ensino Fundamental na escola CEF 08, foi um marco muito importante para mim, onde pude aprender, vivenciar novas experiências, convívios e aprendizagens. As

atividades lúdicas, os desenhos e as histórias foram diminuindo e dando lugar a textos maiores, novas palavras, significados e novos professores, mas mesmo dessa forma, as brincadeiras e momentos lúdicos faziam parte de mim. Os trabalhos escolares aumentaram, as atividades de leitura e produções de texto eram bastante frequentes nas propostas pedagógicas dos professores.

O lugar que eu mais gostava era a biblioteca e o pátio de recreação, na biblioteca podíamos realizar leituras diversas, os trabalhos escolares, pegar livros emprestados, era um dos meus lugares favoritos. Já no pátio, podíamos brincar, correr, jogar, me divertia bastante. Com o passar do tempo, fui me desenvolvendo muito em relação ao convívio social, tive amigos importantes, os trabalhos em grupos me ajudaram muito nesse sentido.

Por fim, o Ensino Médio na escola CED 04, me trouxe um apanhado de experiências de aprendizagens, como também, novas responsabilidades. Nós alunos, éramos cobrados bastante com trabalhos e provas, eram várias disciplinas e conteúdos diferentes onde o nível de exigência era maior, aprendi muito, construí uma gama de conhecimento e sabedoria que me capacitaram para futuramente ingressar na faculdade, onde era um sonho para mim.

### **1.3. O INÍCIO DA VIDA ACADÊMICA NA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

Como é dito, a saída do ensino médio é sempre um momento desafiador e não foi diferente para mim. Me formei no ensino médio na escola CED 04, com meus dezoito anos, no ano de 2016. Eu não tinha em mente o que ia fazer logo após, mas sabia que queria seguir meus estudos entrando em uma faculdade, principalmente a pública, por conta das condições minhas financeiras e por me garantir ótima qualidade nos meus estudos.

Assim, comecei a me dedicar bastante nos estudos, fiz o vestibular do PAS/UNB e o ENEM, depois de muito pensar, decidir que queria cursar Psicologia, então me dediquei bastante, após tentar várias vezes e não conseguir notas necessárias, me frustrei, mas não iria desistir, foi um processo difícil no começo, pensei em até desistir, mas eu tinha pessoas ao meu lado que me apoiava muito nesse sentido e que foram essenciais para a minha formação até o momento atual.

Depois de um tempo, surgiu a oportunidade de realizar o vestibular da Universidade da Brasília - UnB, que ocorria todo mês de junho, assim fiz inscrição e estudei até o momento da realização. Em meados de junho de 2017, realizei o vestibular, com muitas expectativas e ansiedades, por conta das últimas provas que não que não “passei”. A princípio não achei que

ia passar, além da Psicologia me inscrevi para o curso de Pedagogia licenciatura, essa escolha partiu do interesse em relação à criança, onde sempre me identifiquei com crianças e o ambiente infantil.

Logo após um mês, saíram as notas finais, ao perceber que eu tinha alcançado as notas e que meu nome estava na lista de aprovados para Universidade de Brasília – UnB, foi um momento de muita alegria, felicidade e alívio. O curso era Pedagogia, onde eu tinha muitas dúvidas, eu não sabia se queria seguir essa área acadêmica para minha vida, até então eu queria a Psicologia, mas como foi uma vitória para mim, um esforço grande, não ia deixar aquela oportunidade passar, então encarei com muita vontade e alegria.

O início da minha graduação na faculdade fora desafiador, a UNB até então era uma realidade bem distante para mim, eu vinha de uma família simples, onde eu era até aquele momento primeira a entrar em uma universidade, isso era motivo de muito orgulho e felicidade para minha família, mas uma responsabilidade grande para mim.

Sobre a Universidade de Brasília, ouvia-se falar muitas coisas, coisas boas, outras nem tanto, mas enfrentei os medos, a ansiedade, a timidez em muitos momentos e iniciei de fato meus estudos em agosto de 2017, no semestre 2017/2.

A Faculdade de Educação – FE, era linda, no começo achei tudo diferente, nós alunos se deparava com várias realidades e pessoas, parecia um mundo totalmente diferente do que eu vivia até então. Era um ambiente espaçoso, com três prédios grandes que faziam parte da história da FE.

Em relação às disciplinas e metodologias, também era tudo novo, as formas de aprendizagem, os conteúdos etc. Eu era do diurno, então eu tinha aulas na parte da manhã e à tarde, com disciplinas diferentes e muito interessantes, no primeiro semestre, tive uma certa dificuldade em relação às dinâmicas das disciplinas, mas com o passar do tempo fui entrando no “ritmo”.

Fiz amizades logo no início da graduação e que até hoje são importantes para mim, sempre nos intervalos das aulas, sentávamos e compartilhávamos aprendizagens, debates sobre algum tema da atualidade, eram pessoas que sempre tinham algo que eu pudesse aprender.

Lembro-me de como eu pude crescer com cada disciplina e com cada professor, sempre aprendendo um pouco, me dedicava nos estudos e cada vez mais, pude compreender também a importância da Pedagogia, da minha formação como futura professora do ensino infantil.

Dessa forma, a Universidade me proporcionou crescimento em relação ao meu processo tanto profissional, quanto humano, compreendi a importância da formação nessa área, questões que envolvem nossas relações sociais e o processo de desenvolvimento infantil.

Já em reta final de curso, só tenho a agradecer a Universidade de Brasília e todos os que contribuíram para o meu crescimento e aprendizagem, sou muito grata e orgulhosa em poder me graduar em uma área tão linda, e que eu possa seguir construindo/transformando tudo aquilo que aprendi, futuramente como professora.

Portanto, desde a minha infância, quando brincava me sentindo feliz e capaz, acreditei que a ludicidade é algo tão importante e natural para a vida de uma criança. Durante toda a minha trajetória acadêmica, acreditei que o brincar não é só uma prática divertida ou um momento de lazer, mas sim uma característica essencial da infância, contribuindo efetivamente no desenvolvimento da criança ou daqueles que a prática. Por isso, ao chegar na graduação, e me ver cursando pedagogia, lembrei o quanto eu era uma criança alegre praticando a brincadeira e o jogo, logo durante toda a minha graduação a maioria dos meus trabalhos acadêmicos eram voltados para o tema da ludicidade na educação infantil e não foi diferente na escolha do meu tema de Trabalho Final de Curso. Assim, é algo que pretendo me especializar e seguir pesquisando e contribuindo para a área.

## 2. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo central discutir a importância da aprendizagem lúdica na educação, enfatizando o desenvolvimento integral e as potencialidades individuais e coletivas no ambiente escolar. Essa discussão será feita, sobretudo, a partir da perspectiva histórico-cultural, com ênfase na Teoria da Subjetividade, desenvolvida por Fernando González Rey. Articulado aos objetivos específicos, vamos pensar a ludicidade; como uma ferramenta didática facilitadora nos processos educacionais de ensino-aprendizagem, entender a ludicidade como uma facunda via para o desenvolvimento integral e humano da criança e o olhar para a ludicidade como atividades de ação cultural e histórica que pode mobilizar o desenvolvimento subjetivo.

À vista disso, Ribeiro (2013, p. 1) esclarece que “(o) lúdico é parte integrante do mundo infantil e da vida de todo ser humano.” Logo, a importância da aprendizagem lúdica ao longo da história vai além de uma prática de diversão, ela configura-se, principalmente, num momento de desenvolvimento da criança e da valorização da infância, pois é algo que faz parte do mundo infantil.

Diversas formas de propor a ludicidade como atividades pedagógicas podem ocorrer através do jogo, do brincar e do brinquedo. Nesses elementos que compõe a ludicidade, T. M. Kishimoto (2009, 2010) em seu livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, elabora uma diferenciação entre a definição desses processos.

Definir o jogo, o brinquedo e a brincadeira não é uma tarefa fácil. Na estruturação desses conceitos, Kishimoto (2009, p. 18) coloca que “É na atividade do jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar”.

Já em relação ao brinquedo, Kishimoto (2009, p. 23) diz que “A criança expressa através do brinquedo toda sua personalidade, trazendo dentro desta brincadeira uma mistura de realidade com o imaginário.”

Por fim, em relação ao brincar, Kishimoto (2010, p.1), expressa que “O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.”

Essas definições se traduzem muito em relação às potencialidades a serem desenvolvidas e expressadas pelas crianças através do campo da ludicidade. Dessa forma, o uso



da ludicidade nos processos da aprendizagem infantil, foi se acentuando positivamente ao longo dos anos.

A aprendizagem lúdica teve um papel significativo na educação brasileira e na construção das atividades pedagógicas. Fundamentadas por meio de políticas públicas, como o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) e a Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (BRASIL, 2009, 2010)

Historicamente, destacou-se a importância do aprendizado lúdico na educação infantil. Evidenciou-se, a ludicidade como uma forma que pode ser aprendida e ensinada de várias maneiras, ficando claro os direitos das crianças nesse processo, a fim de garantir uma aprendizagem de qualidade e significativa, prevalecendo o desenvolvimento integral e humano do aluno.

Nesses processos, nas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil – DCNEI, o conceito de criança, é reconhecida como:

“Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.” (BRASIL, 2010, p. 10).

Logo, as políticas públicas na educação infantil (EI) foram destacando a importância do lúdico. Nas fundamentações de documentos educacionais e legislações, é comum se tratar o brincar como algo espontâneo e pertencente à infância. Exemplo disso é o ECA (BRASIL, 1990), assegurado no Art. 16, o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Diante desse cenário, houve maiores incentivos para trazer o lúdico à aula como um método de aprendizagem, privilegiando os interesses das crianças, estimulando a criatividade e a curiosidade no processo de aprender. Assim, ficaram evidentes, também, a importância da escola para a criação de espaços onde as crianças possa desfrutar o lúdico e se divertir. Os professores foram destacados como peças-chave na relação com as crianças e na construção de atividades lúdico-pedagógicas, e evidenciado, conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998, p. 28).

“E o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.”

O lugar da ludicidade na EI será abordado neste trabalho à luz da Teoria da Subjetividade em uma perspectiva histórico-cultural, desenvolvida por González Rey (2012, 2013, 2016, 2017), que proporciona uma representação complexa do funcionamento humano nos marcos da cultura, possibilitando um novo olhar sobre as práticas e vivências nos processos educacionais.

Sob essa perspectiva, F. Gonzalez Rey, M. Martínez e Bezerra (2016, p. 260) argumentam: “A subjetividade deve ser levada em conta nos processos de ensino e aprendizagem, se pretendemos uma educação diferenciada e de qualidade”.

Gonzalez Rey (2013), argumenta que “A cultura é uma importante produção subjetiva de pessoas em um determinado momento histórico”. Nesse entendimento, compreendendo que a ludicidade faz parte da cultura produzida pelos indivíduos nas relações sociais estabelecidas cotidianamente, também é possível compreendê-la em sua dimensão subjetiva. Enfatizar a dimensão subjetiva, nesse sentido, significa valorizar o contexto histórico-cultural da criança, ao mesmo tempo que sua produção simbólico-emocional no processo de aprender, valorizando-as suas potencialidades.

Para articularmos todo a pesquisa, vamos partir da seguinte proposta problematizadora, perceber a subjetividade da criança, o seu desenvolvimento integral e a suas potencialidades individuais e coletivas, por meio da ludicidade como uma forma efetiva de aprendizagem na educação infantil.

Portanto, as pesquisas referidas neste trabalho, relacionadas ao campo do desenvolvimento subjetivo e da ludicidade, mostraram que a Teoria da Subjetividade pode ser uma fecunda via de compreensão do processo por meio do qual o aluno pode se tornar sujeito de sua própria aprendizagem, contribuindo, também, para gerar visibilidade teórica de alternativas a eventuais dificuldades de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento de subjetividades.

### 3. A CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA: UM BREVE RECORTE HISTÓRICO

Para abordarmos a aprendizagem lúdica no Brasil, faz-se necessário entender o conceito de infância. Assim, vamos fazer um breve percurso histórico de diferentes pensamentos, reunindo alguns estudos de diferentes áreas relacionados ao tema.

A história da aprendizagem lúdica acarreta muitos aspectos interessantes para serem analisados temporalmente. Sua relação com a educação é antiga, implicando estudos e pesquisas significativas em relação ao processo de ensino-aprendizagem, à infância, à criança e ao seu contexto sociocultural.

“Entende-se que a infância é uma fase da vida de uma pessoa, e não uma etapa de sua vida.” (GONÇALVES, 2016, p. 86-87). Sendo assim, Gonçalves (2016) traz a fase da infância como o período mais importante da vida humana, porque é nela que acontecem processos sensíveis e substanciais do desenvolvimento, o entendimento sobre ela mesma e sobre o mundo, constituindo aprendizados mediante as relações sociais e de experiências. Estudos de Ariès (2019), Didonete e Córdula (2011), Kuhlmann Jr. (2010), Saviani (2013) e Silva (2009) corroboram esse pensamento.

Os conceitos de infância e de criança se distinguem. De acordo com a Constituição Federal vigente (BRASIL, 1988), a criança é compreendida como um sujeito histórico, cultural e social, enquanto etimologicamente a palavra infância é originada do latim *infantia* que significa “estado de não falar”, ou seja, a criança foi associada por um longo período a não capacidade de se expressar verbalmente de forma completa.

Historicamente, foi percebido que esse sentimento foi relacionado com a idade cronológica da criança, que associava ao período de crescimento que vai do nascimento até o ingresso na puberdade, por volta dos doze anos. Essa ideia partiu de uma concepção segundo a Convenção sobre os Direitos da Criança, aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas, em novembro de 1989, "Criança são todas as pessoas menores de dezoito anos". Já para o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), criança é considerada a pessoa até os doze anos incompletos, enquanto entre os doze e dezoito anos, idade da maioridade civil, encontra-se a adolescência

Contudo, em sua célebre obra historiográfica intitulada *História Social da Criança e da Família*, Ariès (1960/2019) argumenta não ser consistente naturalizar a concepção de criança, de modo que sua compreensão mudou historicamente nas diferentes sociedades. O autor percebeu, através do estudo de imagens e pinturas, que na idade média a criança não tinha voz,

era vista como um adulto em miniatura, convivia e se vestia como um adulto. Desse modo, Ariès (2019), caracterizou a infância pelo sentimento de pertencimento ao mundo infantil, isto é, construída pelas mudanças sociais e culturais, relacionadas às crianças na sociedade. Posto isso, conforme o autor, os valores da infância começaram a surgir no final do século XVII, com a preocupação em compreender o mundo infantil, suas particularidades e a relação com a educação.

No Brasil, a preocupação em compreender o mundo infantil foi levando a diversos estudos nesse campo. Para essa compreensão, Silva (2009) destaca que, houve influências importantes, a partir do século XVI, do crescente poder da classe burguesa e do avanço do conhecimento científico: “A criança passa a ser notada numa perspectiva diferente, pois lhe são atribuídas características peculiares que não haviam sido percebidas anteriormente e, assim, dando início à noção de infância (SILVA, 2009, p. 13)”. Esse olhar diferente, se traduziu a respeito das especificidades, percebendo a criança em suas particularidades.

Kuhlmann Jr. (2010), por sua vez, relaciona a importância do desenvolvimento infantil com a educação. Segundo o autor, o sentimento de pertencimento ao mundo infantil é associado desde o momento em que a criança é vista como um ser em formação, com características diferentes das dos adultos, havendo também uma preocupação em buscar formas de inseri-la na sociedade. Logo, Kuhlmann Jr. (2010) associou a constituição das instituições educacionais como aspecto essencial da infância moderna.

Atualmente, diversas linhas de investigações da infância e educação são voltadas para o desenvolvimento da aprendizagem infantil através do campo da pedagogia. Essa tendência foi de suma importância para entendermos o processo de ensino-aprendizagem da criança, pois, “[o] papel da educação é fundamental. É preciso políticas e práticas que reflitam os conceitos de convivência, conhecimento e valorização da diversidade cultural. Isso porque: diferentes culturas determinam diferentes infâncias, e diferentes infâncias exigem diferentes pedagogias” (DIDONETE e CÓRDULA, 2011, p. 23).

Outras abordagens são feitas por meio do campo da psicologia infantil, que enfatizam o desenvolvimento da criança. A psicologia infantil possibilitou entender a infância sob a ótica do desenvolvimento humano e psíquico da criança. Assim, a “[...] criança é, então, um ser autônomo; um ser livre. (...) A criança não é moldada pelo meio, uma vez que ela pode reagir de diferentes formas na situação que ela estiver, pois, ela não é um robô.” (SAVIANI, 2013, p.260).

Nessas concepções, é perceptível que o estudo da infância sofreu muitas mudanças significativas ao longo da história. Hoje, um dos principais conhecimentos acerca da infância é entender o desenvolvimento da criança. Nas sociedades contemporâneas, evidenciou-se que uma das formas de analisar a infância e a criança é por meio da ludicidade, mas podemos perceber também, que cada dia mais cedo, tiramos a criança do lúdico, por uma série de fatores, como o uso excessivo das tecnologias.

A infância é marcada pelo brincar, visto que faz parte da cultura infantil. Dessa forma, as concepções sobre o desenvolvimento infantil fizeram surgir um novo campo de pesquisa que se traduz através da prática da ludicidade onde pode-se observar a criança seu desenvolvimento integral.

#### **4. A APRENDIZAGEM LÚDICA NO BRASIL: O BRINCAR, A BRINCADEIRA E O BRINQUEDO**

Para entender o significado da ludicidade na vida da criança, é preciso refletir sobre o contexto cultural infantil, compreendendo, antes de tudo, o que as crianças gostam de praticar e de se engajar em seu dia a dia. Nessa busca em compreender o que é o lúdico para a criança, vamos nos apoiar em estudos de Kishimoto (2011–2021), Rocha (2017) e um ponto de vista do lúdico no Brasil por Santanna e Nascimento (2011). Tais concepções concluíram que a ludicidade na aprendizagem favorece o desenvolvimento humano da criança, bem como promovem novas ferramentas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem, trazendo um novo desenvolvimento na educação infantil.

Segundo Rocha (2017), a palavra ‘lúdico’, em sua origem, deriva do latim “ludus” significa toda atividade que advém de brincadeiras, jogos, recreação, entretenimento em sua totalidade. Logo, podemos afirmar que a prática lúdica é um processo que faz parte do universo infantil, como um pertencimento a criança, estimulando a sua imaginação e a sua criatividade.

Conforme expõe Rocha (2017, p 13):

“As atividades lúdicas sempre estiveram presentes na vida das crianças, despertando curiosidades e facilitando seu aprendizado. Diante de fatos observados no dia a dia das crianças, não podemos pensar que a ludicidade tem como propósito apenas a diversão, mas como fator de desenvolvimento social, moral e pessoal.”

Nessa perspectiva, a ludicidade se caracteriza como uma via para conhecermos o mundo infantil, sendo um fator fundamental para o desenvolvimento integral da criança. No que engloba a ludicidade, podemos identificar as brincadeiras, os brinquedos e jogos como características principais da prática lúdica.

Nesse sentido, Kishimoto (2011) traz uma análise com exemplos sobre a importância das brincadeiras tradicionais, dos brinquedos e dos jogos recreativos. Para a autora, as brincadeiras tradicionais têm a função de preservar a cultura infantil, incrementar as formas de convivência social e proporcionar o contentamento do brincar. Como resultado, podemos analisar as brincadeiras tradicionais como uma via para introduzir a criança no processo de construção cultural de outras gerações.

No que diz respeito aos brinquedos, Kishimoto (2021) entende que podem ser objetos que reproduzem coisas do mundo adulto para brincadeiras infantis, assim como algo que as próprias crianças constroem a partir de algum material ou que se constituem de forma lúdica. Para Kishimoto (2021, p. 8): “O brinquedo é o suporte do jogo, seja ele concreto ou ideológico, concebido ou simplesmente utilizado como tal ou puramente fortuito.” Já em relação aos jogos recreativos, Kishimoto (2021) compreendeu como sendo uma ação lúdica que possui “[...] situações estruturadas pelo próprio tipo de material, como xadrez, trilha e dominó.” (KISHIMOTO, 2021, p. 7-8). Há vários aspectos que podem ser percebidos e trabalhados acerca da criança, no sentido de entender o que é o lúdico, bem como o aspecto de desenvolvimento de potencialidades que ocorrem ao praticar a ludicidade.

No Brasil, o entendimento sobre o processo lúdico trouxe importantes contribuições no entendimento da cultura infantil. Dessa maneira, de acordo com Santanna e Nascimento (2011), a história da configuração lúdica brasileira se deu a partir de miscigenação de povos, como os indígenas, os negros e os portugueses. Isto é, trata-se de uma herança cultural-histórica deixadas por várias gerações.

Os autores argumentam que:

“Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional.” (SANT’ANNA e NASCIMENTO, 2011, p. 23).

Desse modo, nota-se que a prática das brincadeiras e dos jogos é também uma prática cultural, pertencente a vários povos em momentos distintos da humanidade. Ao longo da história, cada povo a desenvolveu de modo único e característico, que teve a sua relação com educação imprescindível.

No contexto indígena, se destacam como eram as práticas e os costumes da relação lúdico e educação:

“Os índios sempre se fizeram valer de seus costumes para ensinar seus filhos a caçarem, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Seus filhos constroem seus próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza; caçam e pescam com o olhar diferente dos adultos e seus objetivos são o de brincar e se divertir sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência.” (SANT’ANNA e NASCIMENTO, 2011, p. 24).

Por esse lado, Sant’anna e Nascimento (2011) esclarecem que para os povos indígenas, a tradição da aprendizagem lúdica tinha, em geral, o intuito da sobrevivência, mas era realizado de modo divertido, contendo muitos elementos da natureza. Esses conhecimentos sobre a ludicidade são utilizados até os dias atuais. Um dos legados deixados pelos indígenas foi a maneira de construções dos brinquedos. Atualmente, na aplicação da aprendizagem lúdica, muitos professores têm o costume de pedir às crianças que construam seus próprios brinquedos, dando a liberdade de imaginação e criatividade.

Já em relação aos povos de matriz africana, costumes sobre a ludicidade eram semelhantes aos povos indígenas: “Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos povos indígenas, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa.” (SANT’ANNA, NASCIMENTO, 2011, p. 24). Outro ponto importante de semelhança entre essas duas tradições é a forma com que houve um processo de desvalorização das produções de brinquedos, livros infantis, histórias e lendas. Isso ocorreu tanto com indígenas, como com negros. Ainda hoje, há uma luta constante pela valorização das culturas indígenas e afro-brasileiras, inclusive, nos espaços escolares.

Por fim, em relação aos portugueses, a aprendizagem lúdica tinha uma orientação mais intelectual. As formas lúdicas eram estimuladas para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da criatividade. Assim, os autores ressaltam que:

“Os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham seus contatos com a ludicidade como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. Seus costumes, trazidos de Portugal, eram totalmente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros, em suas bagagens, nos navios negreiros da África até aqui.” (SANT’ANNA, NASCIMENTO, 2011, p. 24).

Essa breve análise histórica expressa o valor da ludicidade deixado por diferentes tradições, que se traduzem como elementos culturais constitutivos para entendermos a importância da prática das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento da criança e de sua aprendizagem. Por isso, a ludicidade não é apenas um momento de entretenimento e diversão para a criança, mas sim de tradução cultural e produção de vivências situadas histórica e culturalmente.

Com o passar do tempo, além das heranças culturais deixadas como legados, no Brasil, a introdução da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem teve contribuições fundamentais, tendo um reconhecimento em muitos documentos nacionais e internacionais, tornando-se um direito da criança e uma atribuição das instituições de ensino como definido na Constituição Federal (BRASIL, 1998) e no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998).

Em território brasileiro, a criança foi legalmente reconhecida por meio da Constituição Federal de 1988, que estabeleceu, no artigo 22, Capítulo VII:

“Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.” (BRASIL, 1998, 133).

Já no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI, foi ressaltada a importância da brincadeira na aprendizagem e na formação da criança. É argumento do seguinte documento:

“A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se.” (BRASIL, 1998, p.27)



Pensar o lúdico como um meio facilitador na prática pedagógica é fundamental para conhecer a criança enquanto aprendente e a valorizar as diversas aprendizagens. Além disso, as brincadeiras e os jogos são utilizados de modo a tornar a aprendizagem mais dinâmica e atrativa para a criança. Como vimos acima, o lúdico é parte da cultura infantil. Com isso, fica evidente o direito de toda criança ser incluída no ambiente educacional desde seus primeiros anos de vida, a qual venha despertar nela a sua imaginação, suas habilidades, e sua socialização com o coletivo em sua volta.

Para compreendermos os direitos acima, na prática, vamos abordar no próximo capítulo a aprendizagem lúdica na Educação Infantil. Argumentaremos que, para além do cuidado e do desenvolvimento intelectual, é preciso haver um ambiente lúdico na Educação Infantil. Essa ideia é fundamentada na premissa de que o trabalho educativo precisa incluir o direito a diferentes linguagens, não apenas a escrita, mas também a oral e a corporal. É importante a valorização das brincadeiras e jogos didáticos em um ambiente de interações e relações.

## **5. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Nesse tópico, vamos abordar a ludicidade como algo indispensável nas metodologias pedagógicas da educação infantil. Para isso, vamos perceber que os jogos e as brincadeiras praticados pelas crianças favorecem experiências de aprendizagem, porque valorizam diversas formas de conhecimento. Dessa forma, o ato de aprender brincando auxilia no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo na criação de atividades e de um ambiente agradável, que estimule a imaginação e a criatividade das crianças. Essa análise ajudará no reconhecimento da criança como um indivíduo que cria e desenvolve sua própria aprendizagem.

Historicamente, analisamos que a ludicidade é parte da cultura infantil, logo, a sua aplicação nas atividades em sala de aula é um dos caminhos para a criação de metodologias favoráveis para o desenvolvimento da criança. A ludicidade tem um papel muito importante na construção do conhecimento, permitindo que a criança explore vários materiais diferentes, onde ela possa manusear e refletir. Desse modo, a criança aprende com mais facilidade e vontade. Ela adquire conhecimento sobre algo e produz um significado para tal coisa, mas vivencia esse processo a partir de seus interesses, estimulando sua imaginação, o que implica frequentemente que este processo se dê de forma agradável e estimulante para a criança.

Por esse motivo, com o passar do tempo, a importância do lúdico na Educação Infantil foi vista como essencial, sendo reconhecido em documentos oficiais de educação no país. A

ludicidade na aprendizagem, trouxe um novo entendimento para os professores, na forma de gerir as aulas, criando dinâmicas de socialização e aprendizado entre as crianças. Com o propósito de explorar esse processo, daremos destaque aos seguintes documentos: a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96), a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e o Currículo em Movimento (DISTRITO FEDERAL, 2018).

No Brasil, dispomos de três níveis de ensino: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. A educação infantil, refere-se às instituições que atendem crianças de 0 a 5 anos, sendo mais conhecidas como creches e pré-escolas. Assim, fica estabelecido na legislação brasileira, expresso na LDB (BRASIL, 1996) que:

“Art.29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade.

Art.30. A educação infantil será oferecida em: Creches, ou entidades equivalentes, para a criança de até três anos de idade; Pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos e idade;

Art.31. Na educação infantil a avaliação far-se-á medida acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objeto de promoção mesmo para o acesso ao ensino fundamental.” (BRASIL, 1996, p.20).

Entende-se a educação infantil representa o momento em que a criança aprende sobre a si mesma e o mundo. Logo, as primeiras formas de aprendizagem são extremamente importantes. Assim, como proposto pela LDB, a educação infantil tem o compromisso, enquanto processo formativo de educação, com o desenvolvimento integral da criança em múltiplas dimensões, seja física, intelectual, social ou emocional.

No documento da BNCC (BRASIL, 2018, p. 38), a criança é reconhecida como:

“Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.”

Do mesmo modo, devemos enxergar o processo da aprendizagem lúdica como um ciclo em que as crianças se expressam e interagem criando a sua própria identidade e o conhecimento do mundo a sua volta. Como expresso na BNCC, o brincar é um direito da criança. Logo, as instituições de educação infantil e os professores deverão incluir os jogos e as brincadeiras

como uma ferramenta didática, percebendo o quanto o lúdico faz parte do contexto cultural-histórico da vida infantil.

Posto isto, no processo de ensino-aprendizagem, trabalhar as variadas formas de ludicidade é uma maneira de ajudar a criança no reconhecimento de sua existência e em conhecimentos mútuos. O lúdico possibilita ao professor aproximar-se as vivências das crianças, dentro da aprendizagem em sala de aula, para fora em seu contexto social e familiar. Desse forma, entender que as brincadeiras são manifestações próprias de cada criança sobre sua compreensão e seu conhecimento sobre o mundo, é colocar em prática uma aprendizagem prazerosa, significativa e efetiva.

Dessa forma, o brincar na aprendizagem pode garantir muitas formas diferentes de aprender. Como destaca Meyer (2008, p. 44), o brincar, além de tudo, tem um papel social: “valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir aquisição de novos conhecimentos”. Com isso, cabe à escola proporcionar um ambiente onde possa ser concretizado essa ideia, promovendo o brincar na educação infantil como uma ferramenta facilitadora na aprendizagem das crianças, instigando-as em busca de novos conhecimentos e aprendizados. As brincadeiras podem ser trabalhadas de diversas formas, podendo ser através das brincadeiras tradicionais e as atuais, sendo necessárias na aprendizagem na valorização cultural.

Segundo Kishimoto (2010, p. 01): “a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade”. Essas ações pedagógicas são destacadas no Currículo em Movimento, sendo abordadas através dos campos de experiências que são estruturas pedagógicas que valorizam a aprendizagem. Nesse sentido, no campo “corpo, mente e movimentos” do referido documento está expresso o seguinte:

“O trabalho voltado ao desenvolvimento corporal da criança que, ao se expressar, interage com o mundo desde cedo por meio de gestos e movimentos corporais, sejam eles dotados de intencionalidade ou de impulsos próprios da infância, bem como de espontaneidade ou coordenação de movimentos, gestos e sentidos. A criança brinca e interage em diversas situações sociais e culturais as quais está exposta, estabelecendo relações que produzem conhecimentos sobre si e o outro e, progressivamente, tomando consciência de sua corporeidade.” (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 68)

Tal compreensão, pode ser colocada em prática por meio de atividades com as brincadeiras, com uma intencionalidade pedagógica em relação ao desenvolvimento do corpo, da mente e dos movimentos da criança no aspecto cultural. Na garantia de perceber novos

conhecimentos, é fundamental a valorização de brincadeiras pertencentes a outros povos e culturas ao longo da história, assim, é importante a escola trabalhar o desenvolvimento lúdico percebendo os aspectos socioculturais, em que a criança possa ter a oportunidade de conviver e entender sobre outras realidades culturais, mediante a diferentes brincadeiras.

Conforme destacado ainda no Currículo em Movimento (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 72), essas atividades podem ser:

“Participar, reconhecer e valorizar as diversas manifestações culturais, como brincadeiras, brincadeiras de roda, jogos, danças, festejos e canções tradicionais (pipa, cantigas de roda, pega-pega, cabra-cega, barra-manteiga, corda, pião, ciranda, esconde-esconde, elástico, bambolê etc.) e demais manifestações que digam respeito às tradições culturais de sua comunidade e de outras.”

Na mesma configuração das brincadeiras, vamos entender a importância dos jogos educativos. Como vimos, as brincadeiras têm um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem da criança, tanto para o desenvolvimento infantil, quanto para a valorização cultural.

Segundo Pereira (2004, p. 8): “O ato de brincar é um legado dos nossos antepassados. Faz parte da vida e sobrevivência de cada criança. Está no alicerce da cultura de um povo. Brinquedos e brincadeiras são um patrimônio que pertencem à humanidade”. Ao longo dessa trajetória histórica, foram construídas novas percepções culturais e pedagógicas em relação aos jogos na aprendizagem, isto é, a utilização dos jogos tornou-se um meio pedagógico criativo que envolve e estimula o aprendizado da criança. Na educação infantil, as atividades com jogos são potenciais estimulantes no desenvolvimento infantil.

Também através do campo de experiência, no Currículo em Movimento (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 25), é destacada a importância do jogo no progresso pedagógico:

“Na primeira infância, a criança se utiliza da manipulação de objetos e da realização de atividades manuais, como modelagem, pinturas, desenhos, esculturas etc., participa de jogos, da representação simbólica e da brincadeira de papéis sociais. Nessa fase, a criança desenvolve-se consideravelmente, de modo a ampliar sua percepção do próprio corpo, suas possibilidades motoras, seu conhecimento de mundo, apresenta possibilidades de constituir a noção de espaço e de tempo.”

O jogo pode facilitar o processo de aprendizagem, porque, além de envolver a criança em dinâmicas interpessoais que estimulam a participação, podem trabalhar a dimensão

intelectual, subjetiva e psicomotora da criança. Ressaltamos que os jogos educativos estiveram historicamente presentes no contexto da educação, “Com o passar dos anos, os jogos já eram vistos como importante ferramenta de auxílio ao processo de educação das crianças. Era recomendada que as crianças deveriam ser ocupadas com jogos educativos e utilizava o jogo para ensinar matemática.” (MARINHO; JUNIOR; FILHO; FINCK, 2007, p.81).

Atualmente, muitas atividades pedagógicas incluem a utilização de jogos que estimulam o pensamento e instigam o raciocínio rápido no contexto da educação infantil. Segundo Rizzo (2001), por exemplo, jogos de tabuleiro, como *xadrez*, *dama*, *dominó*, têm sido usados como atividades que estimulam a concentração e o raciocínio.

“O desafio por esta atividade lúdica oferece ao indivíduo soluções ou formas de adaptação a situações problemáticas e, dia a dia, o leva ao esforço voluntário. As atividades lúdicas são, portanto, algo extremamente importante quando se trata do desenvolvimento da inteligência de alunos, não apenas porque estimula o raciocínio de forma natural, mas porque mobiliza sua ação intelectual.” (RIZZO, p. 40)

Murcia (2005), argumenta sobre a relação entre utilização dos jogos e tarefas educativas. Segundo o autor, o jogo pode representar recurso pedagógico importante, pois estimula e conduz as crianças a participarem e se envolver de forma ativa no processo educativo. Porém, deve ser bem trabalhado e pensado pelos professores, utilizados com objetivos de alcançar uma atividade prazerosa. Também, a utilização dos jogos educativos contribui para os professores terem informações significativas sobre as crianças.

Com base no que foi abordado, a utilização das brincadeiras e dos jogos na educação infantil é fundamental no sentido de respeitar a cultura infantil. Assim, a aprendizagem lúdica em sala de aula deve ser entendida como parte do trabalho escolar que proporciona momentos que desenvolve as capacidades individuais e que se manifesta em todo o coletivo, valorizando a cultura e as interações sociais.

Portanto, para aplicação das atividades lúdicas em sala de aula, vamos discorrer no próximo tópico sobre o papel importante do professor na construção desse processo.

## **6. O PROFESSOR NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM LÚDICA**

O papel do professor no processo de ensino-aprendizagem de seus alunos é primordial para a construção da educação. Podemos argumentar que é importante que o profissional da educação tenha um olhar sensível frente aos seus alunos, isto é, que seja um agente facilitador

da construção do conhecimento, que permita a constituição de espaços de diálogo e metodologias ao aluno para ele poder receber informações, questioná-las e pensar por si, e não receber passivamente qualquer conteúdo. Nesse contexto, na educação infantil “Parte do trabalho do professor 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. 37).

Mas é importante ressaltar que para alcançar essa concepção, tiveram que surgir estudos e pesquisas que trouxessem um novo olhar para o processo de ensino-aprendizagem. Como afirma Santana (2013):

“Ao longo da história da Educação, o professor era um mero transmissor de informações, e o aluno era um agente passivo da aprendizagem, ou seja, não se levava em conta seu interesse. Com as mudanças atuais, parte-se do pressuposto de que o interesse do aluno é fundamental para que ocorra a aprendizagem.” (SANTANA, p.39; 2013)

Esse olhar voltado para os interesses dos alunos corresponde ao papel da escola e dos professores com uma grande responsabilidade frente ao processo de ensino-aprendizagem, no intuito de criar um ambiente propício para os alunos. Para alcançar esse processo, o uso da ludicidade na aprendizagem torna-se um meio pedagógico facilitador nos projetos educacionais da escola e conseqüentemente para o professor no intuito de construir um ambiente educativo e divertido.

“A escola, de modo geral, tem-se preocupado pouco com o valor prático, da ludicidade. Os educadores exigem que os alunos prestem atenção, contem histórias, demonstrem memória, tenham pensamento lógico, criatividade e imaginação, mas quando oferecem atividades lúdicas, estas estão dissociadas do contexto do aluno e, também, de qualquer tipo de aprendizagem. Eles não têm o hábito de desenvolver habilidades e nem de usar os jogos como estratégias de intervenção psicopedagógica. Portanto, não aproveitam o lúdico para afiar as habilidades e desenvolver competências e inteligências.” (SANTOS, S., 2010, p. 13)

Desse modo, para a construção do ambiente lúdico na EI, o professor precisa ser um agente de transformação, ou seja, um promotor de estratégias didáticas, se apropriando dos espaços e entendendo as realidades e especificidades de seus alunos. Conforme, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

“É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.” (BRASIL, 1998, p. 28).

Articulada a isso, é fundamental, antes de tudo, que o professor perceba qual é a finalidade/intencionalidade em ensinar os conteúdos de uma forma leve, prazerosa e criativa. Nesse sentido, para que o desenvolvimento da aprendizagem lúdica possa acontecer, os docentes necessitam criar as atividades *lúdico-pedagógicas* efetivas no trabalho com as crianças.

As atividades lúdicas podem ser propostas a partir de uma observação dos professores à criança enquanto a prática, precisando nem sempre ter uma intencionalidade, mas onde seja viável o desenvolvimento dos alunos.

Os professores podem criar estratégias pedagógicas que favoreçam as atividades, articuladas a uma diversidade de possibilidades lúdica didática, que acrescente na aprendizagem das crianças novas experiências, ideias e maneiras de enxergar o mundo. É importante também o entendimento sociocultural dos alunos, ou seja, o professor necessita compreender, antes de tudo, o contexto que as crianças estão inseridas, o que gostam de praticar e se engajarem no dia a dia, para assim, criar atividades lúdicas que fazem sentido para a realidade das crianças.

Em exemplo, as várias possibilidades de atividades com o uso dos jogos, como destaca Miranda (2002), oferecem condições ao aluno de vivenciar situações-problemas, desenvolver o raciocínio lógico, pode ser um exercício físico e mental, além de favorecer para que o professor possa envolver aspectos cognitivos, afetivos, sociais, éticos, morais, culturais e linguísticos na sua prática. O jogo socializa, pois “apresenta-se como um simulacro da vida em grupo, que naturalmente precisa ser aprendida” (MIRANDA, 2002, p. 24), mas o autor ressalta a relevância do professor na condução da atividade, visando os efeitos pedagógicos. Sobre motivação, ele reitera que “o jogo é atraente porque não combina com marasmo, pois é sinônimo de ação, é desafiante e mobilizador da curiosidade, que por sua vez é uma das principais características dos ambientes motivantes.” (idem, p. 28).

Outra possibilidade de atividades lúdico-pedagógicas, é por meio das histórias: conto de fadas, mitos, lendas, histórias de aventuras, fábulas, histórias reais, entre outras, representa

um exercício de imaginação, contribui para a criatividade, para formação de pensamento crítico, além de envolver as emoções dos ouvintes e dos narradores.

“Partindo da analogia que se você, ouvinte, não praticar os atos que são narrados, não irá motivar que algo estranho aconteça na sua vida. Velha máxima: para toda ação há uma reação. Se for uma ação ruim, a resposta pode vir na figura de um monstro [...] o medo, o terror e a própria ambiguidade são estratégias narrativas que a partir do gênero fantástico podem ser usadas para refletir sobre a moral, sobre o que é certo ou errado. Juntamente com esses elementos pode haver a transmissão de valores morais [...] a contação de histórias é uma atividade importante, pois nos enredos apresentados pode conter alguns dilemas que podem levar a criança a refletir sobre os seus. A partir de uma realidade hipotética, o ouvinte infantil consegue abstrair com mais facilidade sobre o certo e o errado, e suas consequências.” (CARVALHO; JUNIOR, 2016. p. 10-12).

Outra via de possibilidades estão na relação das brincadeiras tradicionais como atividades criativas, estimulantes e fáceis de adaptar-se a didática da aula. As atividades com as brincadeiras tradicionais/antigas podem ser adaptadas pelos professores, como também, através de ideias que as crianças trazem e compartilham.

O uso das brincadeiras antigas como: ciranda, pique-pega, esconde-esconde, amarelinha, entre outras, pode ser trabalhado no sentido de resgate cultural. Kishimoto (1994), percebe que as brincadeiras populares podem ser consideradas uma expressão da cultura de um povo, podendo ser um elemento muito valioso no desenvolvimento da aprendizagem. Com os avanços tecnológicos, percebemos que as crianças têm ficado frequentemente imersas no uso de computadores, smartphone, vídeo games, etc.

Os professores, por sua vez, podem e devem utilizar a tecnologia para auxiliá-lo com as atividades lúdicas, mas é importante ensinar e mostrar para as crianças os valores das brincadeiras antigas, com a intenção de preservar a cultura de determinados povos e momentos históricos.

Dessa forma, as atividades lúdicas são como recursos auxiliares da aprendizagem, podendo garantir momentos de vivências e experiências que garantem o desenvolvimento integral das crianças. Hoje, com o aumento de recursos materiais, o professor pode criar várias possibilidades lúdicas no ambiente escolar. Desse jeito, fica evidente que a instituição escolar e o professor precisam ter o mesmo objetivo, no sentido de perceber que é possível a concretização do uso lúdico na aprendizagem como uma ferramenta de ensino.

Portanto, vimos que o papel do professor no processo da aprendizagem lúdica é fundamental, assim, a apropriação da intencionalidade lúdica no ensino é justamente



desenvolver nas crianças uma capacidade de compressão de si para se desenvolver coletivamente, como as interações e socialização. Logo, Suarez et. al. (2022) aponta que o professor proporciona momentos de ludicidade, e através destes consegue observar cada criança, sua forma de agir, pensar e sentir. Somos todos seres humanos com características próprias e como facilitador de situações, para articular uma boa convivência entre eles, baseada no respeito às individualidades, no afeto, na colaboração é preciso explorar a aptidão individual.

Segundo Mitjans Martínez e González Rey (2017, p. 164), “a transformação da prática pedagógica nas instituições e nos espaços de formação dos professores é uma condição importante para o favorecimento do desenvolvimento de recursos subjetivos que permitam um trabalho pedagógico diferenciado”.

Para avançar em uma perspectiva a dimensão subjetiva desse processo, vamos apresentar a Teoria da Subjetividade em uma perspectiva histórico-cultural, para refletir sobre o tema em pauta.

## **7. A APRENDIZAGEM LÚDICA À LUZ DA TEORIA DA SUBJETIVIDADE DE FERNANDO GONZÁLEZ REY**

No intuito de refletir sobre a dimensão subjetiva da aprendizagem lúdica, fundamental para os processos educativos, será apresentada e discutida neste tópico a Teoria da Subjetividade em uma perspectiva histórico-cultural, de autoria de González Rey (2013, 2014, 2016, 2017, 2019).

Como percebemos, atualmente, diversas áreas do conhecimento investigam a importância da aprendizagem lúdica e as funções das atividades no desenvolvimento humano, principalmente no campo da educação infantil. Neste trabalho, com base em pesquisas bibliográficas no campo da subjetividade de González Rey e contribuições de Mitjans Martínez (2017), Oliveira (2017), Bacelar (2009), Goulart (2019) vamos entender a ludicidade em duas perspectivas: a) O lúdico como uma via para compreendermos as fragilidades e recursos subjetivos dos estudantes; b) O olhar para a ludicidade como atividades de ação cultural e histórica que pode mobilizar o desenvolvimento subjetivo.

Na perspectiva de González Rey e Mitjans Martínez (2017), a subjetividade não é compreendida como uma dimensão intrapsíquica, mas sim como produção simbólico-emocional, qualitativamente diferenciada, de processos humanos nas condições sociais,

culturais e historicamente situadas em que os indivíduos vivem. Trata-se de uma produção diferenciada tanto dos indivíduos quanto dos espaços sociais por eles constituídos.

À vista disso, a Teoria da Subjetividade permite representar a complexidade do funcionamento humano nas condições históricas e culturais. Seus principais conceitos são: subjetividade (individual e social), sentidos subjetivos, configuração subjetiva, agente e sujeito. O conceito de subjetividade representa:

“A forma complexa como o psíquico humano se dá no desenvolvimento das pessoas e de todos os processos humanos. (...) A subjetividade nos permite uma concepção de mente que é inseparável da história, da cultura e dos contextos atuais da vida social humana. A subjetividade surge quando a emoção se torna sensível aos registros simbólicos, permitindo ao homem produzir sobre o mundo em que vive, e não simplesmente adaptar-se a ele.” (GONZÁLEZ REY e PATIÑO, 2017, p. 123).

A subjetividade, para González Rey e Mitjans Martínez (2017), representa múltiplas produções simbólicos-emocionais, que expressam as singularidades dos indivíduos e grupos sociais. Podemos pensar que mesmo quando enfatizamos o indivíduo, nessa perspectiva, estamos nos remetendo para algo além dos processos “internos”, abarcando também as relações estabelecidas socialmente.

Nas teorizações de González Rey (2013), as produções simbólico-emocionais dos indivíduos e grupos sociais, estão na base de atitudes, comportamentos, emoções e pensamentos, expressos em espaços socialmente constituídos. Tal análise é compartilhada também por Mitjans Martinez, constatando que:

“Tanto social quanto individual constituem-se mutuamente. Não é possível considerar a subjetividade de um espaço social desvinculada da subjetividade dos indivíduos que a constituem; do mesmo modo, não é possível compreender a constituição da subjetividade individual sem considerar a subjetividade dos espaços sociais que contribuem para sua produção.” (MITJANS MARTINEZ, 2005, p. 20).

Trazendo para o campo da aprendizagem lúdica, Bacelar (2009) identifica que ao brincar e jogar a criança expressa tudo aquilo relativo a ela, a sua personalidade ativa e interativa e a sua consciência intencional e emocional. Assim, a vivência lúdica na aprendizagem possibilita ser concretizada tanto individualmente pela criança, como também coletivamente. Podendo ser vista no exemplo da brincadeira de roda, realizada na dimensão individual e coletiva simultaneamente, Bacelar (2009), analisa que várias crianças estão na roda, mas a maneira como cada uma experimenta a atividade é individual.

O que é singularizado de forma individual em cada situação social compartilhada é expressão da produção de sentidos subjetivos, definidos por González Rey (2012), como “a unidade do simbólico e do emocional”, ou como expressões de experiências vividas pelo indivíduo em seu percurso de vida. Esses sentidos subjetivos, que emergem da experiência, definem o que a pessoa sente e gera no processo vivido. Com relação ao simbólico, Mitjáns Martínez e González Rey afirmam:

“O simbólico se refere a todos aqueles processos que substituem, transformam, sintetizam, sistemas de realidades objetivas em realidades humanas que só são inteligíveis na cultura. (...) Por exemplo, são processos simbólicos: os signos, os mitos, a linguagem – que é uma configuração de significados que se constitui por meio de signos simbólicos –, as metáforas, as construções criativas que formam parte do patrimônio cultural, etc.” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 55).

Com relação à diferenciação entre o simbólico e o cognitivo, os autores afirmam:

“O simbólico aponta para o caráter gerador da psique, do homem como criador e utilizador de símbolos nos espaços culturais nos quais se desenvolve, à diferença do cognitivo, mais restrito à capacidade do homem de se relacionar com algo pela informação que vem do meio. (...) Os processos simbólicos são inseparáveis dos emocionais, o que define que as produções subjetivas humanas não se reduzem à cognição. A inseparabilidade entre intelecto, fantasia e imaginação expressa o caráter subjetivo da operação intelectual.” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 55-56).

Todo o processo das produções subjetivas se dá na capacidade do homem gerar e sentir no transcorrer de suas experiências de vida. Considerar essa dimensão subjetiva no campo da aprendizagem escolar pode contribuir de forma efetiva. Oliveira (2017), baseada na Teoria da Subjetividade, propõe avanços teóricos e epistemológicos sobre o tema do desenvolvimento infantil, que provoca reflexões sobre a sala de aula como um importante espaço de desenvolvimento social, coletivo e interativo. A autora aponta que muitos estudos demonstram a necessidade de mais pesquisas que indiquem caminhos pelos quais a escola deve ser dinâmica. Assim, poderíamos evidenciar ao uso da ludicidade nos processos de aprendizagem, pois dinamiza a aula e favorável para o desenvolvimento da criança.

No curso dos sentidos subjetivos, surgem as configurações subjetivas que integram as ações e experiências dos indivíduos e grupos sociais. Conforme González Rey (2017, p. 56):

“Podemos entendê-las como um “microcosmo da vida humana”. Em algum momento estas configurações adquirem uma relativa estabilidade, embora sejam, em sua natureza, dinâmicas, visto que se organizam e se reorganizam

diante das experiências vividas e podem, em momentos diversos, entrecruzarem-se, modificando-se.”

Observamos que a configuração subjetiva é uma organização de sentidos subjetivos formada no percurso de vida dos indivíduos, que expressa as formas pelas quais os indivíduos vivenciam seu contexto atual, de maneira a articular o passado e suas projeções futuras. Nessa dimensão, González Rey e Mitjans Martínez (2017) evidenciaram que possui algumas diferenciações entre as configurações subjetivas que conformam a personalidade e ação, com as inter-relações entre elas.

Desse modo, para sintetizar sobre as configurações subjetivas da personalidade, vamos nos apoiar em Goulart e Mitjans Martínez (2023, p. 45), que afirmam: “As configurações subjetivas da personalidade são mais estáveis e representam organizações de sentidos subjetivos constituídas de maneira mais marcante na história do indivíduo, expressando-se de forma mais constante na diversidade de espaços sociais integrados pela pessoa.” Logo identificamos, como sendo “marcas históricas” deixadas por cada sujeito em seu percurso de vida. Por outro lado, surgem as configurações subjetivas da ação que vem justamente das ações dos indivíduos e grupos sociais em seu curso histórico:

“As configurações subjetivas da ação representam organizações de sentidos subjetivos que emergem no curso da ação dos indivíduos. Nelas, articulam-se sentidos subjetivos relacionados à história do indivíduo, ao curso atual da ação, à subjetividade social do contexto em que a ação se produz, bem como às relações que se estabelecem nesse contexto.” (GOULART e MITJANS MARTÍNEZ, 2023, p. 45)

Tomando como exemplo a aprendizagem lúdica, podemos dizer que, ao falarmos sobre o brincar, o aluno tem a possibilidade de vivenciar momentos históricos com as brincadeiras antigas em sala de aula, gerando sentidos subjetivos em cada criança que se constituem como algo ao longo da vida, expressando-se por meio da configuração subjetiva da ação de aprender no espaço escolar. Essas produções históricas farão parte do aprendizado sobre o brincar, mobilizando eventualmente a curiosidade e o interesse da criança. “Por isso, nenhuma aprendizagem se dá da mesma forma, pois os sentidos subjetivos produzidos na história de vida de um indivíduo são singulares. Assim, a configuração subjetiva da ação de aprender também é singular, de modo a variar entre indivíduos, contextos e situações.” (MEDEIROS e GOULART, 2022, p.5)

Por fim, entraremos nos conceitos de agente e sujeito, sendo ambos os conceitos referentes as condições dos indivíduos ou grupos sociais, expressadas por um posicionamento ativo no

decorrer de suas experiências. Para González Rey (2017, p. 58), o sujeito emerge nos espaços de tensão “gerando um caminho alternativo de subjetivação dentro dos espaços normativos institucionais”.

Um adendo entre sujeito e indivíduo nesse processo, em que:

“Fica claro que não se podem identificar indivíduo e sujeito, razão pela qual introduzimos antes no texto o termo ator: a pessoa não precisa ser sujeito para atuar, ser sujeito expressa uma qualidade subjetiva da pessoa no curso da ação.” Assim, “O sujeito é aquele indivíduo ou grupo que é capaz de gerar um caminho alternativo de subjetivação dentro do espaço normativo institucional em que atua. Ser sujeito não é uma qualidade geral dos indivíduos ou grupos.” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 57-58)

Nessa citação, observamos uma distinção entre dois termos usualmente tornados como sinônimos pelos autores: sujeito e indivíduo. Dessa forma, o indivíduo como sujeito representa alguém com capacidade de abrir caminhos subjetivos nos espaços da vida social dominante. Assim, podemos perceber que a condição de sujeito é central para a geração de caminhos alternativos de enfrentamento da vida.

“O agente, à diferença do sujeito, seria o indivíduo – ou grupo social – situado no devir dos acontecimentos no campo atual de suas experiências; uma pessoa ou grupo que toma decisões cotidianas, pensa, gosta ou não do que lhe acontece, o que de fato lhe dá uma participação nesse transcurso.” (GONZÁLEZ REY; MITJÁNS MARTÍNEZ, 2017, p. 73).

No curso disso, associando a aprendizagem lúdica, essa dimensão ajuda no sentido de a criança ser ativa, reflexiva e questionadora nos processos de aprendizagem. Por isso, introduzir o jogo e o brincar no processo de aprender, favorece que a criança seja mais participativa na construção da aprendizagem e contribuindo com todo o coletivo, porque o lúdico faz parte do seu contexto cultural infantil, abrindo caminhos para a construção de uma criança que se posiciona como sujeito de sua própria aprendizagem.

Nessa dimensão, González Rey e Mitjans Martínez (2017), perceberam que também pode ser analisado a compreensão das formas desejáveis de aprendizagem escolar. Portanto, para analisar a aprendizagem lúdica para favorecer o agente e o sujeito sob uma perspectiva histórico-cultural, no próximo capítulo, vamos trazer a compreensão sobre o tipo de aprendizagem desejável articulando com a ludicidade nos processos educativos.

## 8. A SUBJETIVIDADE E LUDICIDADE NAS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

Na contribuição de outros paradigmas associados a subjetividade, pensaremos em como combater as possíveis dificuldades de aprendizagem escolar no contexto em que o lúdico pode ser uma ferramenta facilitadora nesse processo.

Pensando no âmbito escolar, é importante analisar todo o contexto. Quando falamos em dificuldades de aprendizagem, logo associamos ao aprendiz que não consegue aprender por alguma dificuldade, ao professor que não consegue ensinar por vários motivos e a escola que não tem estrutura o suficiente. Enfim, trazemos várias “nuances” para assimilar qual seria de fato as dificuldades de aprendizagem, que vão muito além de só, enxergar o aluno como sendo o “problema” por não aprender um determinado conteúdo.

Como vimos anteriormente pensar a dimensão subjetiva na aprendizagem, é valorizar a bagagem histórico-cultural dos alunos e seus saberes constituídos no meio social. Com a subjetividade na aprendizagem podemos perceber novas formas e características do processo de aprender, sem considerar só as capacidades intelectuais, mas o contexto na totalidade.

No reconhecimento, da dimensão subjetiva na aprendizagem escolar, temos de entender as especificidades da escola como uma instituição, onde precisa seguir um determinado currículo. Logo, para Gonzáles Rey e Mitjás Martínez (2017, p. 90), esclarecem que:

“(...) a subjetividade social da escola organiza-se no devir de suas atividades cotidianas, nas formas de relação entre os professores, no funcionamento da organização escolar, no comportamento da comunidade em que a escola está inserida, nos diferentes grupos de alunos e suas formas de integração, em seu caráter de pública ou privada, nas relações professores-alunos, na relação escola-família dos alunos etc.”

É nesse sentido, que enxergar a escola na dimensão subjetiva social nos traz um olhar sensível para entender como ela lida com as dificuldades de aprendizagem. O envolvimento de todos é indispensável e, mais do que compreender os fatos construídos e que geram de fato impactos no processo de ensinar e aprender, é perceber como são superadas as dificuldades de aprendizagem.

O trabalho a ser realizado para esse fim, necessita a colaboração e empenho de toda a comunidade escolar, para uma proposta de possíveis soluções no que possa causar as dificuldades de aprendizagem escolar. É importante destacar que na construção subjetiva no espaço escolar, podemos analisar alguns fatores que cercam os problemas de aprendizagem

entorno do aprendiz, que podem ser geradas por transtornos de aprendizagem ou pelas questões sociais, familiares, emocionais, ambientais.

Dessa forma, a escola precisa pensar em uma dinâmica pedagógica com soluções que envolva atrativamente os alunos em seu processo de aprender, no entendimento que a criança precisa criar através de sua imaginação e se desenvolver. Posto isto, vamos articular uma possível solução no enfrentamento às dificuldades de aprendizagem, por meio da ferramenta lúdica, compreendendo quais os mecanismos da ludicidade podem contribuir com a problemática.

Tal como anteriormente, a aprendizagem lúdica possui muitas características interessantes sendo uma ferramenta facilitadora tanto para a instituição escolar, quanto para os professores, como também, para os alunos, tendo um papel fundamental na criação de estratégias para oferecer um ambiente onde o aluno possa sentir a necessidade de estar. Assim, para Vygotsky (1998, p 67).

“O brincar está intimamente ligado ao processo de aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. “

Nesse processo, é importante entender que cada aprendiz possui um jeito característico de aprender em seu estado subjetivo, sendo assim, o caminho lúdico na aprendizagem pode contribuir no desenvolvimento das potencialidades. Para favorecer essas potencialidades, o professor por ser o agente que transmite o conhecimento, é essencial que ele compreenda o contexto vivido pelo aluno, para assim, propor atividades pedagógicas que envolva a ludicidade com o intuito de fomentar aquilo que a criança já sabe, estimulando o que ela pode aprender.

Como colocado por (GONZÁLEZ REY, MITJÁNS MARTÍNEZ e BEZERRA, 2016, p. 35)

“A subjetividade deve ser levada em conta nos processos de ensino e aprendizagem, se pretendemos uma educação diferenciada e de qualidade. Assim, os sentidos subjetivos produzidos por aprendizes e professores, dentro e fora da sala de aula, são considerados relevantes para a ação de aprender.”

Atualmente, há muitas pesquisas no campo da ludicidade que buscam elaborar atividades lúdico-pedagógicas através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras e de vários outros recursos na busca por uma aprendizagem de qualidade.

Logo, a importância da ferramenta lúdica no enfrentamento das dificuldades de aprendizagem, está ligada à construção de possibilidades no desenvolvimento da criança aprendente em suas potencialidades individuais e coletivas no ambiente escolar. Para Almeida (1998, p. 24), “A educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos partindo das necessidades e interesses da criança”. Nesse ponto de vista, o lúdico por fazer parte da infância, é o fator essencial para aproximar a criança dos conteúdos, auxiliando em momentos que surjam dificuldades de aprendizagem em seu processo de aprender.

Portanto, todo o empenho em encontrar formas de favorecer o conhecimento da criança é importante nas superações de dificuldades de aprendizagem, há muitos jeitos de buscar uma aprendizagem significativa e um ponto importante é perceber que ao trazer os recursos inovadores, percebendo sempre o que a criança está consumindo no seu dia a dia, concebe a criança não somente um receptor de conteúdo, mas um papel de produtor de conhecimento, interagindo com o coletivo no ambiente escolar.

## **9. A EXPRESSÃO DA CRIATIVIDADE NA APRENDIZAGEM LÚDICA**

Neste tópico, a intenção é considerar o lúdico como uma via para estimular a criatividade individual da criança no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, vamos trazer as contribuições de Mitjans Martínez e González Rey (2017) em relação às expressões de aprendizagem, com ênfase em sua dimensão subjetiva. Essa perspectiva fundamenta um olhar para a ludicidade para além do entretenimento, enquanto práticas pedagógicas que favoreçam a emergência do agente e do sujeito da aprendizagem, em um processo que contribui também com seu desenvolvimento subjetivo.

Pensar a dimensão subjetiva da aprendizagem escolar implica considerar a bagagem histórico-cultural dos alunos. Como evidenciamos no tópico anterior, com base neste estudo da subjetividade, podemos avançar em novas compreensões sobre a aprendizagem escolar relacionadas a como os alunos aprendem, o que vai muito além de considerar apenas suas capacidades intelectuais, mas sim suas produções simbólico-emocionais relacionadas a todo o contexto vivido por eles no ambiente escolar e fora dele.

Os processos de aprendizagem escolar têm sido tratados a partir de diferentes abordagens teóricas, com múltiplas consequências na prática educativa. No caso da Teoria da Subjetividade, diferentes linhas de pesquisa permitiram a Mitjans Martínez e González Rey no livro *Psicologia, educação e aprendizagem escolar* (2017), elaborarem um modelo teórico que



define três formas de expressões de aprendizagem escolar: “a aprendizagem reprodutiva-memorística, a aprendizagem compreensiva e a aprendizagem criativa.” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 62).

A proposta das expressões de aprendizagem é justamente compreender que não existe só um tipo de aprendizagem ou que possamos caracterizá-la de forma única. Assim, é essencial que os professores saibam o que pretendem com seus alunos e quais são seus elementos constitutivos no processo de ensino-aprendizagem. Outro ponto é desmistificar “a ideia que a aprendizagem depende essencialmente de capacidades intelectuais inerentes ou desenvolvidas nos aprendizes, omitindo-se os aspectos subjetivos e as condições de vida deles.” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 60).

Segundo Mitjás Martínez e González Rey (2017, p. 62), a aprendizagem reprodutiva-memorística, “caracteriza-se essencialmente por uma postura passiva do aprendiz em relação ao conhecimento”, ou pelo “desinteresse do aluno pelo que aprende e pela desvinculação da aprendizagem com sua vida pessoal.” Já a aprendizagem compreensiva, é marcada por uma “postura ativa do aprendiz em relação ao conhecimento, tentando compreender sua essência e suas relações com outros conhecimentos ou experiências vividas.” (MITJÁNS MARTÍNEZ E GONZÁLEZ REY, 2017, p. 62). Por fim, a aprendizagem criativa, constituída pela presença marcante da criatividade, sendo a “Forma como a criatividade se expressa no processo de aprender e caracteriza-se pela configuração de três elementos: (1) a personalização da informação; (2) a confrontação com o conhecimento; e (3) a produção e geração de ideias próprias e ‘novas’ que vão além do conhecimento apresentado.” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 62).

Nessas fundamentações, para alcançarmos os objetivos de compreendermos os benefícios da aprendizagem lúdica como uma ferramenta facilitadora na aprendizagem infantil, vamos trabalhar em cima das formas desejáveis de aprendizagem que seriam a compreensiva e a criativa, onde possibilitam o desenvolvimento subjetivo da criança em relação ao que está sendo aprendido.

O favorecimento da aprendizagem criativa na criança no processo de aprendizagem através do lúdico é fundamentado em sua emergência como agente ou sujeito desse processo, que, como vimos, marca uma postura ativa no contexto da aprendizagem, expressando protagonismo da criança em participar, questionar, interagir com as atividades pedagógicas propostas pelo professor. Nessa perspectiva, quando o aluno se depara com a informação, ele

confronta com ela de forma ativa, se colocando de forma reflexiva frente ao que está aprendendo, tendo a possibilidade de gerar ideias próprias e novas.

Diante disso, a expressão criativa da criança se evidencia ao longo de sua história de vida. Assim, o espaço escolar torna-se um dos espaços essenciais na constituição de características pessoais que intervêm na capacidade de expressão criativa de um indivíduo. O espaço escolar pode ser um espaço no qual o indivíduo pode se expressar de diversas formas, de modo que incentivar a criatividade dos alunos demanda frequentemente que os professores também sejam criativos, propondo ações educativas intencionais nessa direção.

Para inserir o lúdico nesse processo, vamos pensar no brincar. Oliveira (2022), traz que o brincar tem um papel importante, pois no ato de brincar a criança desenvolve, juntamente com a sua dimensão cognitiva, também sua motivação. Logo, ao mobilizar a subjetividade da criança nesse ato de manusear o brinquedo, favorece a ampliação de sua percepção sobre o mundo, facilitando também a construção do seu desenvolvimento subjetivo ao inseri-lo como um ser social, cultural e histórico, por meio do estímulo de sua imaginação e criatividade.

O recurso da aprendizagem lúdica como ferramenta pedagógica tende a explorar a imaginação, a personalidade e privilegia a emocionalidade. Tais características contribuem para a construção de processos de aprendizagem compreensiva e a criativa. A criança com uma postura ativa em relação a sua aprendizagem constrói ideias novas, perguntas e formas de explorar os conteúdos, demonstrando interesse, colaborando para a compreensão da criatividade na aprendizagem como um recurso subjetivo, que faz parte da particularidade humana, seja individual ou social, conforme relata Santos (2014).

Por outro lado, “a ausência de uma posição ativa, intencional, reflexiva e imaginativa no processo de aprender dificulta a geração de sentidos subjetivos favoráveis para esse processo e, dessa forma, da motivação pela aprendizagem” (MITJÁNS MARTÍNEZ e GONZÁLEZ REY, 2017, p. 70).

O trabalho com o lúdico na aprendizagem infantil vai na direção oposta, uma vez que favorece que a criança assuma uma postura de *ser capaz* de realizar, imaginar e criar. Portanto, quando as crianças jogam ou brincam com um sentido pedagógico, passam a ter uma compreensão maior sobre elas e sobre o mundo, desenvolvendo integralmente as suas potencialidades e saberes.

## **10. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho teve como objetivo evidenciar a importância da aprendizagem lúdica na construção de uma educação voltada ao desenvolvimento integral e humano da criança no

ambiente escolar e fora dele, baseado naquilo que elas podem produzir, favorecendo a condição de sujeitos de sua própria aprendizagem. A aprendizagem lúdica é viável como ferramenta facilitadora nos processos educacionais, enfatizando uma educação de qualidade que valoriza a infância e a criança.

Para tanto foi realizada uma reflexão teórica, consoante à revisão bibliográfica, que nos remeteu à valorização da cultura infantil e ao quanto as áreas de pesquisas foram avançando em relação ao desenvolvimento das crianças, permitindo-nos maior aprofundamento na compreensão da dimensão subjetiva e na importância das relações individuais e sociais. Como vimos ao longo do texto, na atualidade, uma das formas de favorecer o desenvolvimento subjetivo infantil é por meio do campo da ludicidade.

Desse modo, o trabalho foi estruturado em três partes: (1) As evidências sobre a concepção de infância e criança, para compreendermos a importância da aprendizagem lúdica no Brasil, conforme desenvolvida na educação infantil; (2) Como enfoque teórico central da pesquisa, foi abordado a Teoria da Subjetividade em uma perspectiva Histórico-cultural e seus desdobramentos para pensar o desenvolvimento subjetivo na infância; (3) Articulações entre subjetividade e ludicidade na aprendizagem.

Como foi evidenciado, no Brasil, o entendimento sobre o processo lúdico trouxe uma importância significativa nas metodologias educacionais, possibilitando avançar nas políticas públicas que reconhecem a aprendizagem lúdica como essencial para a educação infantil. Os resultados evidenciaram que muitos sentidos de lúdico foram sendo construídos desde a infância, em vivências e relações sociais, permitindo uma valorização da criança e da cultura infantil.

Essa análise nos levou a pensar a importância da aprendizagem lúdica nos processos educacionais, principalmente na educação infantil, que vai muito além de só um momento de entretenimento ou distração, mas constitui-se como recurso importante, tanto para a criança, quanto para a dinâmica da aula. A ludicidade, compreendida por uma articulação entre jogos, brinquedos e brincadeiras, foi defendida como estratégia valorosa para o desenvolvimento infantil.

Também, foi ressaltado o papel do professor como primordial na construção das atividades lúdicas, como possível agente e sujeito do processo educativo em sala de aula, orientado ao desenvolvimento subjetivo das crianças.

Diante de meu foco de interesse, a ludicidade no contexto escolar, compreendo a ludicidade, seja ela nos processos educacionais ou em qualquer outro campo, como uma

produção subjetiva. A fundamentação teórica utilizada nessa pesquisa, a Teoria da Subjetividade em uma perspectiva histórico-cultural de Fernando González Rey, desenvolvidos a partir da perspectiva histórico-cultural, nos permitiu avançar na compreensão dessa articulação entre ludicidade, processos educativos e desenvolvimento infantil, de modo a ressaltar as dimensões individuais e sociais implicadas nessa complexa trama. Nesse sentido, defendemos a Teoria da Subjetividade enquanto fecunda via de compreensão do processo por meio do qual o aluno pode se tornar sujeito de sua própria aprendizagem.

### **10.1. Perspectivas futuras**

O texto é finalizado com as considerações finais, que sintetizam as ideias centrais elaboradas no trabalho, aventando para possibilidades investigativas futuras, presentes em pesquisas e levantamentos teóricos, possibilitando analisar a aprendizagem lúdica como

fundadora de possibilidades criativas e essenciais para os processos educacionais no país de forma ampla e de qualidade.

A ludicidade como uma ferramenta didática nos processos educacionais vem avançando com pesquisas e apontamentos teóricos, viabilizando gerar na prática pelos professores, novos métodos didáticos criativos e estimulantes em sala de aula.

Como futura professora de educação infantil, percebo a importância da aprendizagem lúdica como uma ferramenta potencializadora na educação, que possibilita a valorização da cultura infantil e o desenvolvimento da criança no ambiente escolar, estimulando-as a criatividade, a imaginação e a sociabilização.

A minha escolha nesse tema é justamente pensar em propostas pedagógicas criativas, que me permita promover uma educação que respeite a cultura infantil, percebendo que o brincar faz parte da essência de ser criança.

O olhar da subjetividade, nesse processo, nos permite, se envolver no mundo infantil, no sonho da criança, no brincar e interagir com ela. Ao inserir mais ludicidade, podemos proporcionar um ambiente alegre, com espontaneidade, criatividade, autonomia e afeto. Trazemos as próprias crianças como protagonistas na construção de sua aprendizagem

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª ed. 1998.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara, 1960.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Trad. Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

ARROYO, M. **O significado da Infância**. In: Anais do Seminário Nacional de Educação Infantil. Brasília, MEC/SEF/COEDI, 1996.

BEZERRA, M. S.; GONZÁLEZ REY, F. **Aprendizagem Escolar e Subjetividade**: Uma compreensão para além da dimensão assimilativa do aprender. In: COELHO, C. M. M.; MITJÁNS MARTÍNEZ, A.; GONZÁLEZ REY, F.; TACCA, M. C. (orgs.). Subjetividade, aprendizagem e desenvolvimento: estudos de caso em foco. Campinas:Alínea,2019

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: a etapa da educação infantil. p. 35-56. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 01 fev. 2023.

\_\_\_\_\_. Resolução CEB/CNE nº 5 de 17/12/2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. <https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=112015>. Acesso em: 01 fev. 2023

\_\_\_\_\_. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, Vol. 1. 1998.

BRASIL. Lei 8069, de 13 de Julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: CEB-CNE, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-curriculo-em-movimento-sp-1312968422/legislacao>. Acesso em: 10 mar. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **PNE - Plano Nacional de Educação**. 2014. Disponível em: <https://pne.mec.gov.br/>. Acesso em: 21 jan. 2022.

BRASIL. Senado Federal. **Constituição da República Federativa do Brasil**: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, compilado até a Emenda Constitucional n. 105/2019. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2020. Disponível em:[https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/566968/CF88\\_EC105\\_livro.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/566968/CF88_EC105_livro.pdf). Acesso em: 23 dez. 2022.

CARVALHO, Mariana Antônia Santiago; JUNIOR, Francisco Vicente de Paula. **A transmissão de valores morais em três casos fantásticos de tianguá**. Ensaios Pedagógicos. Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET ISSN 2175-1773, Jun. de 2016. Acesso em: 23 de mar. 2023

DIDONET, V. **Crianças, infâncias, culturas: só o plural respeita a diversidade**. In: (2011). A. Córdula (org.) O educador como proponente e executor da política de educação infantil. Série Mesa Educadora para a primeira infância: Vol. I PP 08-25. Brasília: Gerdau, Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento da Educação Básica – Educação Infantil**. Brasília: SEEDF, 2018. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 19. set. 2022.

GONÇALVES, J. P. **Ciclo Vital: Início, desenvolvimento e fim da vida humana possíveis contribuições para educadores**. Revista Contexto & Educação, v. 31, n. 98, p. 79, 2016.

GONZÁLEZ REY, F.; MITJÁNS MARTÍNEZ, A. **Subjetividad: teoría, epistemología y método**. Campinas: Alinea, 2017.

GONZÁLEZ REY, F; PATIÑO, J.F. **La epistemología cualitativa y el estudio de la subjetividad em una perspectiva cultural-histórica**. Conversación com Fernando González Rey. Revista de Estudios Sociales, 60, 120- 128. DOI: <https://doi.org/10.7440/res60.2017.10>, 2017.

GOULART, D. & MITJÁNS MARTÍNEZ, A. (no prelo). **Do desenvolvimento da personalidade ao desenvolvimento subjetivo: histórico, momento atual e desafios**. In Santos, G., Campolina, L. O., & Muniz, L. S. (Org.) Aprendizagem como processo subjetivo e desenvolvimento subjetivo.

\_\_\_\_\_. Subjectivity as a new theoretical, epistemological, and methodological pathway within cultural-historical psychology. In: GONZÁLEZ REY, F.; MITJÁNS MARTINEZ, A.; MAGALHÃES GOULART, D. (Orgs). Subjectivity within cultural-historical approach. Perspectives in cultural-historical research 5. Singapore: Springer, 2019.

KISHIMOTO, T. M.: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação** – 11ª ed. São Paulo: Cortez. 2009.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**, São Paulo, editora Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 18. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.

\_\_\_\_\_. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, 2010.

MARINHO, H.R.B.; JUNIOR, M.A.M.; FILHO, N.A.S.; FINCK, S.C.M. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MARTÍNEZ, Albertina Mitjás. **A Teoria da Subjetividade de González Rey: uma expressão do paradigma da complexidade**. In. REY, F. L. G. (org) Subjetividade, Complexidade e Pesquisa em Psicologia. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005. REY, Fernando Luís González. Sujeito e Subjetividade: uma aproximação histórico-cultural. São Paulo, Thomson, (2003).



MURCIA, Juan Antônio M. **Aprendizagem através do jogo**. Artmed Editora, 2005.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil**. 4ª. Ed. Rio de Janeiro.

MIRANDA, A.M. et al. **O lúdico como um recurso pedagógico na sala de aula: educação infantil**. In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza. Anais do VI CONEDU [...]. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/anais.php>. Acesso em: 19 nov. 2022.

MITJÁNS MARTINEZ, A.; GONZÁLEZ REY, F. **Psicologia, educação e aprendizagem escolar: avançando a contribuição da leitura cultural-histórica**. São Paulo: Cortez, 2017.

PEREIRA, Natividade. **Brinquedoteca: jogos, brinquedos e brincadeiras**. São Paulo: Paulinas, 2004.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na Escola Natural**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

ROCHA, P.S.V.S. (2017). **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores**. 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, Alagoa Grande. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4085/1/PSVSR14032018.pdf>. Acesso em: 4 de abr. 2023.

SAINT, EXUPÉRY, A. de. **O pequeno príncipe**. Trad. Mário Quintana. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2017.

SANT'ANNA, A., & NASCIMENTO, P. R. (2011). **A história do lúdico na educação**. Revemat: Revista Eletronica de Educação Matemática, Florianópolis SC, 6, 19-36.

SAVIANI, D. **Colonização e educação. In: História das ideias pedagógicas no Brasil**. 5. ed. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2019a.

SILVA, Amanda Bertolada. **Múltiplas faces da infância: concepções que se constroem no mundo contemporâneo**. 57 p. 2009. Monografia (curso de Pedagogia), - Universidade Estadual de Londrina, 2009.

VYGOTSKY, L. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1998.