

## O PROCESSO DE TRANSIÇÃO DO LÚDICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Maria Doralice Pessoa Leite<sup>1</sup>  
Pedro Raimundo do Nascimento Neto<sup>2</sup>  
Maria da Conceição Costa<sup>3</sup>

### RESUMO

Neste trabalho, o principal objetivo é discutir como ocorre o processo de transição do lúdico da Educação Infantil para o 1º ano do Ensino Fundamental, na perspectiva dos jogos e brincadeiras. Com base em estudiosos como Froebel (1913), Kishimoto (2001; 2007; 2008; 2023) e Vygotsky (1994), realizou-se uma breve discussão sobre como a ludicidade dos jogos e das brincadeiras se apresenta nessas etapas da educação básica. Com base em uma perspectiva bibliográfica de pesquisa e por uma abordagem de natureza qualitativa, fez-se uma revisão bibliográfica de pesquisas voltadas à temática. O presente estudo aponta para a relevância de se trabalhar com o lúdico, na organização de ambientes que estimulem as crianças a jogar e a brincar de maneira espontânea, com professores mediadores que participem dessas dinâmicas, que brinquem também. As pesquisas voltadas para o lúdico em sala de aula e como essa transição ocorre de uma etapa à outra estão longe de se esgotarem, muito pelo contrário, é um terreno bastante fértil para novas descobertas e discussões.

**Palavras-chave:** Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Educação Infantil. Ensino Fundamental.

### INTRODUÇÃO

Trabalhar com o lúdico em sala de aula é um dos ingredientes necessário para tornar as aulas mais atrativas para os alunos. Na Educação Infantil, a ludicidade se faz presente nos jogos e brincadeiras direcionadas pelo professor mediador, que, pensando na grande diversidade de crianças conduz essas práticas de maneira a valorizar cada indivíduo em particular, pois cada criança traz consigo uma cultura diferente e que será inserida no momento de jogar e de brincar coletivamente.

Quando a criança sai da Educação Infantil e ingressa no Ensino Fundamental - Anos Iniciais, mais precisamente no 1º ano, ela passa a ser designada como aluno(a), e o lúdico, de

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, *Campus Avançado de Pau dos Ferros* - CAPF, Brasil. Email: [maria20240011632@alu.uern.br](mailto:maria20240011632@alu.uern.br);

<sup>2</sup> Graduando em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, *Campus Avançado de Pau dos Ferros* - CAPF, Brasil. Email: [pedro20240036391@alu.uern.br](mailto:pedro20240036391@alu.uern.br);

<sup>3</sup> Professora orientadora: doutora, pela Universidade de São Paulo - USP. Email: [conceicaocosta@uern.br](mailto:conceicaocosta@uern.br);



acordo com Domingos (2021), desempenha um papel importante nessa transição, pois os ambientes de aprendizagem das creches e pré-escolas, com muitos jogo e brincadeiras livres e direcionadas, dão espaço à leitura e à escrita no Ensino Fundamental Anos Iniciais. Assim como o desenho, as práticas lúdicas citadas anteriormente passam a configurar o dia a dia dos alunos de maneira bem esporádica.

O processo de alfabetização, nessa nova etapa da educação básica, ganha uma nova roupagem e o que antes era voltado para os jogos e o brincar, passa a priorizar o desenvolvimento de outras habilidades, como a leitura e a escrita. O desenho livre não é mais livre, à medida que o aluno precisa ilustrar um texto, complementando o sentido do próprio texto. Neste sentido, o principal objetivo deste trabalho é discutir como ocorre o processo de transição do lúdico da Educação Infantil para o 1º ano do Ensino Fundamental, na perspectiva dos jogos e brincadeiras.

Para essa discussão serão trazidas algumas das principais teorias sobre os jogos infantis e o brincar no passado e no presente. É importante destacar que essa pesquisa surgiu a partir de problemáticas abordadas na disciplina *Psicologia da Educação II*, lecionada no Curso de Pedagogia do *Campus Avançado de Pau dos Ferros - CAPF*, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, principalmente, em torno do porquê da criança praticamente desaparecer quando sai da Educação Infantil e ingressar no 1º ano do Ensino Fundamental, passando a ser denominada de aluno.

A presente pesquisa se caracteriza como bibliográfica, de abordagem de natureza qualitativa. As discussões levantadas neste trabalho têm por base os estudos teóricos de Froebel (1913), primeiro a colocar o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico; Kishimoto (2007; 2008; 2023), que enfatiza a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, destacando seu papel na aprendizagem, criatividade e interação social e Vygotsky (1994), que a partir da teoria histórico-cultural, foi um dos primeiros teóricos a discutir o conceito de símbolo e de cultura, e como esta influencia nas interações sociais, como jogos e brincadeiras.

Além da presente introdução, este trabalho conta com mais quatro seções: a metodologia, que descreve como a pesquisa foi realizada, como, por exemplo, os procedimentos utilizados e os critérios adotados; o aporte teórico, com discussões sobre a relação entre jogos, brincadeiras e a educação, apontando como o lúdico é importante no





processo de ensino e aprendizagem, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental - Anos Iniciais; os resultados e discussões sobre a transição do lúdico nessas duas etapas da educação básica; por fim, a conclusão, onde os objetivos serão retomados, e serão apontadas as descobertas e contribuições da pesquisa. .

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa é do tipo bibliográfica, e retoma discussões realizadas em sala de aula na disciplina *Psicologia da Educação II*, ofertada no 3º período do curso de Pedagogia, no Campus Avançado de Pau dos Ferros - CAPF, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN. De acordo com Gonçalves (2001, p. 34) a pesquisa bibliográfica tem por finalidade “colocar o investigador em contato com o que já se produziu a respeito do seu tema de pesquisa”, em que se utilizam fontes secundárias, como artigos científicos, escritos em livros, revistas, por exemplo.

Neste sentido, a abordagem adotada tem natureza qualitativa, pois busca compreender como acontece essa transição do lúdico da Educação Infantil para o 1º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais. Ainda segundo a autora, as pesquisas qualitativas não focam em números e estatísticas, mas em significados, crenças e interpretações. A descrição dos resultados é um dos principais objetivos dessa abordagem de pesquisa. Dialogando com Gonçalves (2011), Lakatos (2005, p. 185), reforça que esse tipo de pesquisa “abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais”, abrindo novos caminhos e possibilidades dentro da temática proposta.

O levantamento bibliográfico para a pesquisa foi realizado nas bases de dados: Google Acadêmico, o portal de periódicos CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD. Foram coletados 17 trabalhos científicos produzidos entre os anos de 2020 a 2025 e um vasto acervo de pesquisas voltadas para a temática em questão. Dentre os trabalhos selecionados estão artigos, teses e dissertações. Para a busca nas bases de dados utilizou-se os descritores: Educação Infantil, Ensino Fundamental - Anos Iniciais, lúdico, jogos e brincadeiras.



## **A RELAÇÃO ENTRE O JOGO, AS BRINCADEIRAS E A EDUCAÇÃO: ALGUNS APONTAMENTOS**

Os jogos e brincadeiras têm presença garantida nos ambientes de aprendizagem das creches e pré-escolas. Eles podem ser livres ou orientados pelo professor que procura alinhar a sua proposta pedagógica com essas práticas que trabalham o movimento e a ludicidade nas crianças. De acordo com Kishimoto (2001, p. 13) “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois cada sujeito tem a sua compreensão e interpretação distinta sobre o significado de jogo, à medida que os jogos são construções culturais e existem a muito tempo, passando de geração para geração com mudanças que não comprometem a sua essência.

Na educação, principalmente nos dias atuais, é bastante comum a utilização de objetos, como jogos de tabuleiro, brinquedos, enfim, materiais concretos que auxiliam na aquisição de conceitos pela criança, já que, quando a criança manipula um objeto à sua maneira, ela consegue construir o seu próprio conhecimento bem mais depressa do que sem esse contato. Na Educação Infantil, os ambientes de aprendizagem são repletos de jogos que podem ser classificados em “de regra, os de construção, os tradicionais infantis e de faz de conta” (Kishimoto, 2021, p. 25). É nesse viés que os jogos muitas vezes se confundem com brincadeiras, que também podem ser de faz de conta e que utilizam o brinquedo como suporte, quando se trata do objeto em si.

Nas brincadeiras e jogos de faz de conta as crianças expressam sua cultura e simboliza todo o contexto socioeconômico e cultural no qual estão inseridas. Quando o professor percebe essa relação simbólica que a criança desenvolve nos jogos e brincadeiras, fazendo uso de brinquedos, ele pode construir uma relação de afetividade com a criança, além de sentimentos de respeito e compreensão à medida que entende as vivências trazidas pela criança para o ambiente de aprendizagem. Kishimoto pontua que:

A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos (Kishimoto, 2001, p. 39-40).

Para a autora, quando a criança simboliza uma experiência de vida através das brincadeiras, ela trabalha os sentidos e desenvolve o sistema cognitivo quando assume que a partir daquele brinquedo uma situação do dia a dia pode ser reinterpretada e modificada no



universo lúdico dessa prática. A boneca, por exemplo, “é brinquedo para uma criança que brinca de ‘filhinha’” (Kishimoto), mas é importante frisar que em muitas culturas indígenas, esse objeto assume o significado de divindade. Esse é um assunto que precisa ser discutido com as crianças que ingressam no 1º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, início de uma etapa da educação básica em que os conceitos estão sendo assimilados pelo, agora, aluno.

Ao ingressar no 1º ano do Ensino Fundamental, o aluno naturalmente desenvolve um estranhamento com relação à organização das aulas, principalmente devido a inserção da disciplina de Educação Física que na Educação Infantil não existia. Os espaços para jogos e brincadeiras eram os próprios ambientes de aprendizagem, cheio de mesas e cadeiras que dificultam a movimentação plena da criança. As aulas de Educação Física passam a ser o melhor momento para os alunos. São instantes agradáveis em que as crianças se relacionam com os seus pares, pois o brincar, a brincadeira e os jogos “são elementos que abrem espaços e possibilidades para que a criança extrapole as fronteiras da vida cotidiana e construa conhecimentos, valores” (Souza & Bonilla, 2020, p. 6), vivenciando situações advindas de sua cultura e construindo novas formas de compreender o mundo ao seu redor. Esses são os conhecimentos que as crianças trazem para a escola, e muitas vezes são desvalorizados.

Possivelmente, um dos maiores desafios da implementação de jogos e brincadeiras nas escolas como estratégias didático-pedagógicas para potencializar o processo de ensino e aprendizagem seja a falta de formação adequada dos profissionais da educação. Os documentos oficiais, como a BNCC, por exemplo, consideram os jogos e brincadeiras como fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, seja na Educação Infantil, como, também, no Ensino Fundamental, quando a criança ganha a nomenclatura de aluno. O brincar nas séries iniciais promove a criatividade, a curiosidade, estimulando a socialização e o aprendizado de maneira lúdica e significativa.

Souza & Bonilla, refletindo sobre os jogos e brincadeiras na contemporaneidade, pontuam que, “sempre existiram diversas formas e maneiras de brincar. Ao longo do tempo, do modo de brincar, seus espaços e tempos foram se transformando” (Souza e Bonilla, 2020, p. 2). As autoras apontam para as experiências construídas a partir dos jogos e das brincadeiras, que tanto em casa quanto nas escolas essas atividades passaram por transformações. O conceito de criança é uma construção cultural, e as crianças de cada época brincam de acordo com o contexto sócio-histórico e econômico no qual estão inseridas, os





jogos e brincadeiras mudam de acordo com as ações realizadas pelas próprias crianças que resolvem que as regras precisam mudar para tornar essas práticas mais desafiadoras e divertidas.

Brincar com boneca ou de carrinho, atualmente, não chama mais a atenção das crianças que recorrem à cultura digital para se entreterem. Essa prática acaba desenvolvendo o letramento digital nelas, porém, existem os efeitos colaterais, como o sedentarismo, a escassez de interações sociais presenciais com os seus pares, por exemplo. Na próxima seção será discutida como ocorre a transição da ludicidade da Educação Infantil para o 1º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais.

## **CONCEPÇÕES SOBRE A TRANSIÇÃO DO LÚDICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL AO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Os jogos e as brincadeiras, embora sejam praticados de forma coletiva, são experiências individuais para as crianças, pois cada uma delas traz consigo todo um repertório cultural que será atrelado a essas práticas tão prazerosas. Nas escolas, os jogos e as brincadeiras não tiveram uma boa aceitação quando foram inseridos como prática pedagógica de ensino. Foi Friedrich Froebel, em seu livro *A educação do homem*, que pensou no jogo como parte essencial do trabalho pedagógico, com a utilização de materiais que, segundo ele, auxiliariam no desenvolvimento das atividades denominadas de ocupações.

Ainda de acordo com o autor, os jogos e as brincadeiras eram atividades simbólicas e livres em que as crianças traziam todo o contexto sociocultural para a brincadeira, as meninas eram as mães de suas bonecas e os meninos dirigiam carros, tudo sob forma de faz-de-conta. Dialogando com Froebel, Vygotsky (1994) encarava o símbolo como uma ferramenta psicológica central no desenvolvimento humano, atuando como mediador entre o indivíduo e o mundo, permitindo a internalização de funções psicológicas superiores, algo que vai muito mais além do que a necessidade de se alimentar, de andar, de dormir, são funções advindas da cultura na qual o indivíduo está inserido e que permitirão que ele estabeleça interações sociais com as outras pessoas.

No ambiente escolar, os símbolos representados a partir de jogos e brincadeiras são bastante utilizados para a construção de conhecimento, principalmente na Educação Infantil,





quando o lúdico se faz mais presente nas ações direcionadas pelo professor mediador. De acordo com a BNCC (2018), na Educação Infantil, a ludicidade proporcionada pelos jogos e brincadeiras é um eixo estruturante na formação plena das crianças, essas práticas são reconhecidas como elementos cruciais para o desenvolvimento e aprendizagem delas. A brincadeira não é vista apenas como lazer, mas como um instrumento pedagógico que promove descobertas, exploração, socialização e ampliação do repertório infantil. A mediação do professor é muito importante, pois,

A dimensão corporal não pode estar ausente. Na relação com objetos, solicitam-se o corpo e os sentidos. O educador deve, também, brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de fazê-lo, mas estimulando as crianças para tais ações. Finalmente, o caráter educativo coloca o jogo na ordem de meios e recursos que consideram desejos, necessidades de expressão e outros valores exigidos para a implementação de um projeto educativo (Kishimoto, 2023, p. 21).

A realidade das escolas é bem diferente, o que vemos são professores de creches e pré-escolas esgotados, o que dificulta a prática de brincar com as crianças. Possivelmente, muitos professores utilizam o momento das brincadeiras e jogos para descansar um pouco, situação que, de fato, não se pode julgar como certa ou errada quando atenta-se para a jornada de trabalho dos professores em nosso país, discussão que não cabe aprofundarmos neste estudo, mas impacta na efetivação da prática docente em sala de aula. Diferente das brincadeiras, os jogos têm regras que precisam ser seguidas, porém, desde a mais tenra idade as crianças aprendem a manter a essência de alguns jogos, e criar suas próprias dinâmicas. O brincar e o jogo, ao longo do tempo, mantiveram uma relação de continuidade e mudança, adaptando-se a cada contexto histórico, como é o caso das próprias bonecas que representavam bebês nas brincadeiras das meninas, passando a ser donas de casa, a partir da inserção das mulheres no mercado de trabalho.

Souza & Bonilla (2020, p. 2) pontuam que “a criança, por se situar em um contexto histórico e cultural estruturado [...], incorpora a experiência social e cultural por meio das interações e relações que estabelece com os outros”, isto é, quando a criança nasce já existe todo o contexto sócio-histórico, com valores e significados para as coisas, é a partir da educação que essa criança será inserida na sociedade, respeitando a diversidade ao conviver com as diferenças. São nos jogos e brincadeiras que as crianças desenvolvem sua personalidade, aprendendo a ganhar, a perder, se bem que é mais difícil aprender a perder porque quando a criança perde no jogo, ela reflete tanto quanto não o faz quando vence.



Na Educação Infantil, é dentro da sala de aula que os jogos e as brincadeiras se desenvolvem, pois são os professores que pensam nos jogos e fornecem os brinquedos para as brincadeiras. O espaço escolar infantil é todo construído para levar a ludicidade para as crianças, desde a decoração das paredes até as mesinhas e cadeiras coloridas. Embora os métodos de ensino voltados para os jogos e brincadeiras tenham mudado, objetos, como bolas e cubos mágicos, da antiga metodologia froebeliana ainda são bastante utilizados nas mediações, além das brincadeiras de roda, que, segundo Kishimoto (2007), foram incorporadas à Educação Infantil para trabalhar os movimentos do corpo da criança, sempre alinhadas aos conteúdos escolares.

Ainda de acordo com a autora, “Froebel considerava a bola, o símbolo da unidade, que carrega a variedade, tendo um efeito educativo na inteligência da criança” (Kishimoto, 2008, p. 65), que pode utilizá-la para simbolizar elementos da natureza como o sol, a lua, no momento das brincadeiras. Na Educação Infantil essa assimilação é de extrema importância, à medida que os professores podem trabalhar as formas dos objetos que as crianças têm contato no seu cotidiano a partir da exposição de uma bola, podendo fazer perguntas como: Como está o dia hoje? Está ensolarado ou nublado? Qual é a forma do sol? Parece com essa bola?

No Ensino Fundamental - Anos Iniciais, mais precisamente no 1º ano, a transição acontece até nas nomenclaturas, a criança passa a ser chamada de aluno(a), e o momento para os jogos é destinado às aulas de Educação Física. As brincadeiras são bem esporádicas, acontecendo em algumas ocasiões específicas, como Dia das Crianças, por exemplo, e não permitem a liberdade do aluno. A partir do 1º ano do Ensino Fundamental o conceito de jogo educativo se apresenta de maneira mais frequente, já que, os estudantes não podem “perder” tempo em práticas mais lúdicas do que educativas. Possivelmente, a grande contradição vista no jogo educativo é a ligação entre dois elementos considerados distintos, como o jogo e a educação.

De acordo com a BNCC, conforme consta em Brasil (2018), no Ensino Fundamental - Anos Iniciais, os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas pedagógicas. Eles são fundamentais, vistos como recursos que promovem o desenvolvimento integral da criança (aluno[a]), abrangendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores. A BNCC enfatiza que as brincadeiras devem ser vivenciadas de forma prazerosa, com interação entre os alunos e os professores, e como oportunidade de aprendizado em diferentes contextos. Percebe-se





que os alunos do Ensino Fundamental estão dispersos nas salas de aula, fazem muito barulho, com conversas paralelas e brincadeiras em momentos destinados ao desenvolvimento de habilidades como leitura e escrita, possivelmente, por não terem mais tantos momentos destinados a brincadeiras e jogos como era na Educação Infantil.

Vygotsky (1994), coloca a imitação como a origem de toda a representação mental e a base do jogo educativo, pois os alunos trazem para os jogos e brincadeiras as suas vivências, que são situações particulares e contextualizadas entre eles e seus pares. Quando os alunos interagem, produzem conjuntamente a sua cultura, transformando conhecimentos em habilidades que lhes serão úteis para toda a vida. “As brincadeiras são aprendidas pelas crianças no contexto social, tendo o suporte orientador de profissionais e crianças mais velhas” (Kishimoto, 2023, p. 45), esse contexto é a escola, local que os estudantes passam grande parte do tempo. Na hora do intervalo, é bastante comum observarmos crianças menores analisarem a ação de crianças maiores nas brincadeiras e jogos antes de se aventurarem por conta própria. Essa discussão nos remete ao conceito de zonas de desenvolvimento, real, proximal e potencial, apresentadas por Vygotsky, no caso do exemplo, acontece o que o teórico denominou de Zona de Desenvolvimento Proximal - ZDP, que é a ponte entre as outras duas zonas.

De acordo com os documentos oficiais que norteiam a educação brasileira, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, a ludicidade deve fazer parte da metodologia dos professores em todos os níveis da educação básica. É necessária a organização de espaços adequados para estimular brincadeiras e jogos tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental. Essa precisa ser uma das preocupações dos professores, pois os jogos e as brincadeiras sempre existiram e acabam ganhando uma nova roupagem com o tempo, novas tecnologias são acrescidas ao uso dos jogos, na tentativa de adaptar as crianças ao contexto histórico atual. A esse respeito, Kishimoto (2023) reforça que a polêmica em torno da utilização pedagógica do jogo deixa de existir quando se respeita sua natureza.

A autora aponta para os jogos e brincadeiras nas escolas com finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável para o desenvolvimento das crianças, que agem espontaneamente durante essas práticas, quando trazem elementos do seu cotidiano para as brincadeiras. “É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o



educando aprende a agir numa esfera cognitiva” (Vygotsky, 1994, p. 27), a cultura de cada criança será transportada para os jogos e brincadeiras, como, por exemplo, quando algumas crianças não se permitem dançar determinados gêneros musicais nas escolas, alegando ser contra a sua religião. Algumas meninas acham bastante normal mulheres dirigindo carros, realidade muito distante há alguns anos atrás. Essa é a diversidade cultural que está presente todos os dias nas escolas, cabe ao professor fazer a mediação entre todos os alunos de maneira a fazê-los compreender a importância das diferenças, e uma das melhores estratégias para alcançar este objetivo é o uso de jogos e brincadeiras lúdicas e educativas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendendo que trabalhar com o lúdico é muito importante para o ensino e aprendizagem das crianças/alunos, pois é fundamental para o desenvolvimento infantil, pensamos como objetivo do presente estudo, discutir como ocorre o processo de transição do lúdico da Educação Infantil para o 1º ano do Ensino Fundamental, na perspectiva dos jogos e brincadeiras. A transição não deve ser uma ruptura repentina, já que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento cognitivo social e emocional dos educandos, e as atividades devem ser adaptadas para cada nível escolar, de maneira bastante progressiva.

Neste sentido, o estudo aponta para a necessidade de organização de ambientes mais lúdicos, em que os jogos e brincadeiras sejam pensadas pelo professor mediador, que brinca com seus alunos, como práticas educativas e eficazes para se trabalhar a diversidade em sala de aula, em que cada criança traz sua cultura, valores, vontades e desejos para os jogos e as brincadeiras, não apenas como atividades recreativas, mas como uma ferramenta poderosa para o aprendizado, facilitando a compreensão de conceitos, o desenvolvimento da linguagem e a resolução de problemas do cotidiano.

Assim sendo, o professor deve ser um mediador, utilizando o lúdico de forma intencional e pedagógica. A ludicidade dos jogos e brincadeiras são mais frequentes na Educação Infantil, quando o próprio espaço da sala de aula é utilizado para brincar e jogar, diferentemente do 1º ano do Ensino Fundamental, quando a criança, ou melhor dizendo, aluno, passa a ter as aulas de Educação Física para atividades que movimentam seu corpo, e muitos deles acabam utilizando a sala de aula para isso, acabando por proporcionar um ambiente de muita desordem. Quando o educador utiliza jogos e brincadeiras como estratégia





de ensino, ele trabalha a coletividade e cooperação entre as crianças, criando, de acordo com Vygotsky (1994), uma zona de desenvolvimento proximal, que impulsiona as crianças a novas descobertas.

## REFERÊNCIAS

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

DOMINGOS, Claudiana. Nascimento. **A importância do lúdico na transição da educação infantil para o ensino fundamental**. Orientação: prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luana Frigulha Guisso. Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação. Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

FROEBEL, Friedrich. **A educação do homem**. 1. ed. Nova York: D. Appleton, 1913.

GOLSALVES, Elisa. Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. 1. ed. Campinas/SP: Editora Alínea, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 14. ed. Petrópolis/RJ: 2007.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida *et al.* **O brincar e suas teorias**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Ed. rev. São Paulo: Cengage Learning, 2023.

LAKATOS, E. M. MARCONI, M. A. Técnicas de pesquisa. *In: Fundamentos de metodologia científica*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005, p. 176-199.

SOUZA, Joseilda. Sampaio; BONILLA, Maria. Helena. Silveira. O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital. **Revista Pedagógica**, v. 22, 2020, p. 1-25.

VYGOTSKY, Lev. Semenovich. **A formação social da mente**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

