



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO - UEMA
CAMPUS BACABAL
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

JACQUELINE BESSA DA SILVA
JANAINA BESSA DA SILVA

EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-
aprendizagem

Bacabal - MA
2024.2

JACQUELINE BESSA DA SILVA
JANAINA BESSA DA SILVA

EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-
aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
como requisito para obtenção do grau de Licenciatura
em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. Vilmar Martins da Silva.

Bacabal - MA

2024.2

Silva, Jacqueline Bessa da.

Educação Infantil: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem / Jacqueline Bessa da Silva, Janaina Bessa da Silva. - Bacabal - MA, 2024.
72 f.

Proposta de Intervenção (Graduação em Pedagogia Licenciatura) - Universidade Estadual do Maranhão, Campus Bacabal, 2024.

Orientador: Prof. Me. Vilmar Martins da Silva.

1. Educação Infantil. 2. Lúdico. 3. Ensino-aprendizagem. I. Silva, Janaina Bessa da. II. Título.

CDU: 373.2:371.38

JACQUELINE BESSA DA SILVA

JANAINA BESSA DA SILVA

EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. Vilmar Martins da Silva.

Aprovadas em: 05/02/2025

Nota: 10



Documento assinado digitalmente
VILMAR MARTINS DA SILVA
Data: 11/06/2025 07:29:05-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Me. Vilmar Martins da Silva (Orientador)



Documento assinado digitalmente
IRIANE TASSILA MOREIRA SILVA
Data: 09/06/2025 22:29:49-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

1º Examinador (a)



Documento assinado digitalmente
FILIPE DA CUNHA GOMES
Data: 11/06/2025 06:31:31-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

2º Examinador (a)

Dedicamos a Jeová Deus.

AGRADECIMENTOS

Agradeço muito a Jeová Deus por me permitir chegar até aqui, e em especial aos meus pais: João Pereira da Silva e Zilma da Conceição Bessa da Silva pela minha criação, educação e apoio nos estudos. Também quero agradecer ao meu esposo Antonio Luis Meneses do Nascimento pelo apoio e incentivo nessa minha caminhada, e em especial a minha irmã Janaina Bessa da Silva, por fazer parte desse processo. E agradeço ao Professor Vilmar Martins, por aceitar ser o nosso orientador e por sua dedicação e cuidado em nosso trabalho.

(Jacqueline Bessa da Silva)

Ao concluir esta importante etapa da minha vida, gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos que me apoiaram nesta jornada.

Primeiramente, agradeço a Deus, que foi meu guia e fonte de força em todos os momentos. Como está escrito em Filipenses 4:13: "Tudo posso naquele que me fortalece." Essa verdade me acompanhou e me deu coragem para enfrentar os desafios. Agradeço ao meu orientador, Vilmar Martins da Silva, pela orientação e paciência ao longo do processo. Sua dedicação e conhecimento foram fundamentais para meu desenvolvimento acadêmico.

Um agradecimento especial aos meus pais João Pereira da Silva e Zilma da Conceição Bessa da Silva, a minha irmã Jacqueline Bessa da Silva e também a dona Maria Rodrigues Lopes, que sempre estiveram ao meu lado, apoiando-me incondicionalmente. Sem Deus, o amor de vocês e a minha fé, eu não teria chegado até aqui. Agradeço também aos meus amigos e colegas, que tornaram essa jornada mais leve e divertida. Cada palavra de apoio e cada momento compartilhado foram essenciais.

Por fim, agradeço a todos os professores que contribuíram para minha formação, transmitindo conhecimento e sabedoria. A todos vocês, minha eterna gratidão!

(Janaina Bessa da Silva)

*“Foi o tempo que dedicaste à tua rosa que a fez
tão importante”.*

(O Pequeno Príncipe)

RESUMO

A presente pesquisa faz uma reflexão da temática: Educação infantil: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. E se faz necessária a perspectiva de aprimoramento e adaptação ao acesso e uso dessas ferramentas que melhor estimulam o aprendizado na escola. Com objetivo geral de investigar como as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças na educação infantil, visando compreender sua importância no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a pesquisa conta com um estudo de campo exploratório de natureza qualitativa, de forma descritiva, sendo uma revisão bibliográfica. Os resultados apontam que a ludicidade é uma atividade que faz o uso da interação social que contribui para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais das crianças. Em que a aprendizagem lúdica ativa diferentes áreas do cérebro, facilitando a memorização e a compreensão. Quando as crianças aprendem brincando, elas estabelecem conexões mais fortes entre o conteúdo e suas experiências, o que contribui para a retenção a longo prazo das informações. Além disso, as brincadeiras em grupo promovem a colaboração, a empatia e a comunicação. Durante essas atividades, as crianças aprendem a trabalhar em equipe, resolver conflitos e expressar suas emoções, aspectos fundamentais para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. O que se conclui é que a aprendizagem pode trazer à criança o ensino prazeroso de aprender e ter melhorias tanto na vida individual quanto na social. Cabe ao professor estimular métodos lúdicos para que tenham um ensino dinâmico e prazeroso e contribuir com algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Brincar faz parte da vida da criança durante a infância, em que melhora em emoções e sentimentos, com incentivo para participar de atividades que proporcionam ao indivíduo o contato com estas de forma despreocupada.

Palavras-chave: Educação infantil; Lúdico; Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The present research reflects on the theme: Early Childhood Education: a study on playfulness in the teaching-learning process. This reflection is necessary from the perspective of improvement and adaptation to access and use tools that better stimulate learning in school. The general objective is to investigate how playful practices contribute to the cognitive, social, and emotional development of children in early childhood education, aiming to understand their importance in the teaching and learning process. In this sense, the research includes an exploratory field study of a quali-quantitative and descriptive nature, as well as a literature review. The results indicate that playfulness is an activity that utilizes social interaction, contributing to the development of children's socio-emotional skills. Playful learning activates different areas of the brain, facilitating memorization and comprehension. When children learn through play, they establish stronger connections between content and their experiences, which contributes to long-term retention of information. Additionally, group play promotes collaboration, empathy, and communication. During these activities, children learn to work as a team, resolve conflicts, and express their emotions, fundamental aspects for developing socio-emotional skills. It concludes that learning can provide children with enjoyable teaching experiences and lead to improvements both in individual and social life. It is up to the teacher to stimulate playful methods so that teaching becomes dynamic and enjoyable, contributing to important capacities such as attention, imitation, memory, and imagination. Playing is part of a child's life during childhood, improving their emotions and feelings by encouraging participation in activities that provide individuals with contact in a carefree manner.

Keywords: Early Childhood Education; Playfulness; Teaching-learning.

LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

LDBEN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MA - Maranhão

MEC - Ministério da Educação

U.E.I - Unidade Educacional Infantil

LISTA DE GRÁFICOS

Gráficos 01 - Percentual representativo sobre a formação dos educadores do local pesquisado.....	52
Gráficos 02 - Percentual representativo sobre o tempo de atuação dos educadores do local pesquisado.....	52
Gráficos 03 - Percentual representativo sobre a satisfação com a escola por parte dos pesquisados.....	53
Gráficos 04 - Percentual representativo quanto ao desempenho dos educadores com as atividades lúdicas.	54
Gráficos 05 - Percentual representativo quanto ao nível das aulas na escola.....	54
Gráficos 06 - Percentual representativo sobre como o lúdico contribui na docência.....	55
Gráficos 07 - Percentual representativo sobre a experiência com o lúdico na sala de aula.....	55
Gráficos 08 - Percentual representativo sobre o progresso dos alunos ao utilizar ludicidade no ensino	56
Gráficos 09 - Percentual representativo sobre a definição das práticas e experiências dos educadores e das crianças em relação ao uso das atividades lúdicas no ambiente escolar.....	56

LISTA DE LEIS

CF - Constituição da República Federativa do Brasil. 1988.

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente. 1990.

LDBEN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1996.

RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. 1998.

DCN - Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. 2004.

Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade em 6 de fev. de 2006.

DCNEI - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. 2009.

BNCC - Base Nacional Comum Curricular. 2017.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Recurso didático: Caixa de palavras, feito em sua maioria com material reutilizável.

Figura 2 e 3 - Acadêmicas colocando em prática o uso dos recursos didáticos.

Figura 4 - Jogo lúdico numérico e tabela do alfabeto, feito em sua maioria com material reciclável.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 EMBASAMENTO TEÓRICO.....	17
2.1 Contexto histórico de ludicidade e da educação infantil	17
2.2 A educação infantil no Brasil	24
2.3 O lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil	33
2.4 A educação infantil e o lúdico segundo a BNCC	37
2.5 Marcos legais da educação infantil e os direitos das crianças referentes a ludicidade escolar.....	39
2.6 Tipos de jogos e brincadeiras na educação infantil	42
2.7 A formação de professores no contexto lúdico	45
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	47
3.1 Procedimentos de investigação.....	47
3.2 Instrumento de pesquisa	47
3.3 Sujeitos da pesquisa.....	48
3.4 Lócus da pesquisa.....	49
3.5 Procedimentos de análises.	49
3.6 Perspectiva de análise e interpretação de dados.	50
3.6.1 Análise dos dados tabulados.....	51
4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA.....	58
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	64
APÊNDICES.....	68
Apêndice A questionário.....	69
Apêndice B fotografias de atividades de pesquisa.....	70

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se volta para algumas reflexões sobre a temática: Educação infantil: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Em que ao ter a presença de ludicidade na educação infantil contribui-se para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, uma vez que compreende como crucial no processo de ensino e aprendizagem. Algo que inclui as diferentes atividades lúdicas e como elas podem contribuir para o desenvolvimento das habilidades, competências e estratégias desenvolvidas na educação infantil.

O estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil possui uma relevância social significativa, contribui para a formação de indivíduos mais criativos, autônomos, socialmente habilidosos e preparados para enfrentar os desafios da sociedade. Além disso, promove a inclusão, a igualdade de oportunidades e a construção de uma sociedade mais justa e equitativa. No que a relevância educacional do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil é multifacetada e crucial para o desenvolvimento integral da criança.

Em termos metodológicos, a pesquisa partiu de uma lógica de revisão bibliográfica, de natureza quali-quantitativa. E com apoio em um estudo de caso de uma escola pública localizada na cidade de São Luís Gonzaga do Maranhão. E foi embasada por renomados autores, como Jean Piaget (1970), Maluf (2003), Lakatos e Marconi (2005), Kishimoto (2008), Santos e Almeida (2020), Brasil (2017), Barros (2019), que contribuíram significativamente para o enriquecimento da pesquisa. Logo, foi fundamentada através de livros e outras publicações que abordam o lúdico e suas contribuições, como o livro de Nelson Rosamilha (psicologia do jogo e aprendizagem infantil, 1979) e o de Tizuko Morchida Kishimoto (jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, 2008), além de artigos, sites e revistas que tratam do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Para tanto, a pesquisa se justifica em detrimento do uso do lúdico ser visto a cada dia na escola como estratégia no processo educacional escolar como uma abordagem eficaz e relevante. Uma vez que o lúdico permite que as crianças explorem seu ambiente, experimentem diferentes situações e aprendam de maneira prazerosa, desenvolvendo assim suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Acerca da problemática da pesquisa, esta foi norteadada na seguinte situação:

como os educadores podem efetivamente integrar a ludicidade em suas práticas pedagógicas? Além disso, é imprescindível investigar de que maneira o lúdico não só atrai o interesse das crianças, mas também potencializa o processo de ensino-aprendizagem. A falta de compreensão e aplicação adequada dessa metodologia pode resultar em um ambiente desfavorável ao desenvolvimento pleno das habilidades e competências das crianças, comprometendo, assim, sua formação.

O objetivo geral da pesquisa foi investigar como as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças na educação infantil, visando compreender sua importância no processo de ensino e aprendizagem. E de maneira específica: analisar a influência das práticas lúdicas no desenvolvimento cognitivo das crianças; examinar o papel das práticas lúdicas no desenvolvimento social das crianças; avaliar o impacto das práticas lúdicas no desenvolvimento emocional das crianças.

Portanto, é essencial que os educadores da educação infantil reconheçam a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e incorporem atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas. Ao fazer isso, eles estarão proporcionando um ambiente propício para o desenvolvimento integral das crianças, promovendo o prazer de aprender e prepará-las para enfrentar os desafios futuros com confiança e entusiasmo.

O que conclui-se que nessa visão, importa frisar o quanto o brincar refere ao universo da criança como sua principal atividade e como pode ser aproveitada como atividade de aprendizado desde valores e habilidades necessárias para o desenvolvimento escolar dos indivíduos. O que requer apoio da gestão escolar, bem como o empenho do educador em se qualificar a planejar as atividades junto ao público atendido no ambiente escolar.

A pesquisa pode ser estruturada em três partes principais: Introdução e Justificativa, Desenvolvimento e Metodologia e Conclusão e Implicações Práticas. Na primeira seção, Introdução e Justificativa, a pesquisa apresenta a temática central: a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. É enfatizado como a ludicidade contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, sendo crucial para a formação de indivíduos criativos e autônomos. A justificativa para a pesquisa reside na relevância social do tema, pois a inclusão de práticas lúdicas na educação pode promover igualdade de oportunidades

contribuir para uma sociedade mais justa. A introdução estabelece o contexto e a importância do estudo, além de delinear as questões que norteiam a pesquisa, como a integração da ludicidade nas práticas pedagógicas.

Desenvolvimento e Metodologia. Esta parte detalha a abordagem metodológica da pesquisa, que é qualiquantitativa e fundamentada em uma revisão bibliográfica, além de um estudo de caso realizado em uma escola pública em São Luís Gonzaga do Maranhão. Autores renomados são citados para embasar teoricamente a pesquisa, como Jean Piaget e Tizuko Kishimoto, que discutem a relação entre o lúdico e a aprendizagem. A metodologia é apresentada como uma ferramenta essencial para entender como as atividades lúdicas influenciam o desenvolvimento das crianças nos aspectos cognitivo, social e emocional. Aqui, são analisados os objetivos da pesquisa, que incluem investigar a contribuição das práticas lúdicas na educação infantil e como essas práticas podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

Conclusão e Implicações Práticas. A importância de reconhecer o brincar como uma ferramenta pedagógica eficaz é enfatizada, destacando como atividades lúdicas podem enriquecer o ambiente escolar e promover o desenvolvimento integral das crianças. Ressaltando ainda mais a relevância educacional e social do contexto lúdico na educação infantil, seu alcance, suas contribuições e seus objetivos dentro do processo de ensino-aprendizagem.

A seção conclui que a implementação de práticas lúdicas deve ser apoiada pela gestão escolar e requer o empenho dos educadores em se qualificar para planejar atividades que atendam ao público infantil. É reiterado que o lúdico deve ser integrado de forma consistente na rotina escolar, não apenas como um momento de lazer, mas como um elemento central na formação das crianças, preparando-as para enfrentar desafios futuros com confiança e entusiasmo. Assim, pode-se evidenciar que é fundamental que as instituições de ensino reconheçam o brincar não apenas como um momento de lazer, mas como uma ferramenta pedagógica poderosa. Através do jogo e da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades sociais, emocionais e cognitivas que são essenciais para sua formação integral. Atividades lúdicas podem estimular a criatividade, a resolução de problemas e a colaboração entre os alunos, criando um ambiente de aprendizado dinâmico e envolvente, tendo uma maior integração do brincar na rotina escolar.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

É fato que a relação entre ludicidade e educação infantil tem raízes profundas na história da pedagogia, refletindo transformações sociais, culturais e filosóficas ao longo dos séculos. No contexto histórico da educação infantil, diversos pensadores contribuíram para a construção dessa visão, defendendo que o brincar é um direito da criança e uma necessidade para seu desenvolvimento integral. A ludicidade se consolidou como um pilar da educação infantil contemporânea, promovendo um ambiente de aprendizado que respeita as especificidades e ritmos das crianças. Como pode-se notar no texto registrado abaixo a seguir.

1.1 Contexto histórico de ludicidade e da educação infantil

A palavra Lúdico deriva do latim *Ludus* que remete a jogos e divertimentos, desenvolve-se através do ato de brincar explorando a capacidade da criança em imaginar e fantasiar a realidade. O ato de brincar promove o entretenimento e o prazer durante a realização das suas atividades. Como cita Kishimoto (2008), em:

Na teoria piagetiana a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea, prazerosa, semelhante às do Romantismo e da biologia. Ao colocar brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. A brincadeira, enquanto o processo assimilatório participa do conteúdo da Inteligência, as semelhanças da aprendizagem (Kishimoto, 2008, p. 32).

Acerca dessa ideia acima, pode-se perceber que a brincadeira representa e estimula o pensar, além de elevar o estado de alegria no indivíduo que leva a apreciação do conhecimento com maior leveza. Pode-se entender o lúdico também como uma forma espontânea e divertida durante a infância.

Assim, com vista a essa lógica acima, a prática do lúdico não está associada somente ao brincar, e por muitos anos se pensou que o lúdico não fosse uma metodologia pedagógica capaz de desenvolver o conhecimento através dos jogos e brincadeiras. O que Luckesi (2004) salienta:

Na vivência das brincadeiras, usualmente, o tempo de permanência em cada um dos estados de consciência, dialeticamente relacionados é pequeno. Por vezes, usa-se um ótimo de tempo em ou outro dos estados de consciência, pois as decisões e os atos necessitam ser muito rápidos, a fim de participar de tudo que ocorre (Luckesi, 2004, p. 19).

Nesse sentido complementa esse pensamento, autores como Kishimoto (1996) ao afirmar que “o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação”.

E continua acerca dessa lógica em afirmar que é de grande relevância social, segundo Kishimoto (1996 p. 26) com oferta das “inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais”.

Pode-se analisar que diversas habilidades são desenvolvidas pela ludicidade proporcionando o bem-estar de quem a pratica, isso porque a ação do brincar estimula e auxilia na aprendizagem. Essa prática é desenvolvida desde a pré-história, antiguidade, passando pela idade média, moderna e idade contemporânea.

Desde a pré-história, antiguidade, passando pela idade média, moderna e idade contemporânea, o lúdico sempre esteve presente independente da época. Apesar de haver resquícios de que a ludicidade era desenvolvida na antiguidade pelos povos fenícios e egípcios, praticada pelos gregos e romanos, são registros bastante escassos e difíceis de encontrar. Assim dificultando muitas vezes a pesquisa a fundo para descobrir onde realmente surgiu o lúdico e o seu desenvolvimento para chegar no que tem na atualidade.

Historicamente, a ludicidade sempre esteve presente no contexto Educacional. De acordo com Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 21), “na Grécia Antiga o brincar através dos jogos era uma forma das crianças se expressarem e aprenderem ensinamentos daquela época”.

Contudo, com o auxílio da Internet podemos analisar artigos que ajudam essa pesquisa, também autores, pesquisadores e estudiosos que em seus livros apresentam o lúdico e suas concepções. Diversas são as obras como as de Piaget, Bruner, Vygotsky, Wallon e Elkonin e principalmente o de Nelson Rosamilha nortearam as pesquisas acerca dessa temática, pois abordam essa questão é a sua

contribuição e influência no desenvolvimento humano, além de representar sua importância na aprendizagem das crianças.

Evidentemente, é de suma importância trabalhar a ludicidade na educação e sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem em todas as etapas da vida da criança, a exploração e o despertar do interesse da criança, por exemplo, é uma das maiores características do método lúdico, que promove um aprendizado prazeroso além de permitir a interação social do indivíduo. O que Kishimoto (2008) salienta:

Embora muitos filósofos e teóricos da educação tenham apontado para o "paradoxo do jogo", lúdico e educativo ao mesmo tempo, acreditamos que seja um recurso eficaz, a ser adotado pelo mediador para preencher as lacunas descritas anteriormente (Kishimoto, 2008, p. 96).

Conforme o enunciado acima, o educador que utiliza os métodos lúdicos têm uma maior facilidade em lidar com conteúdos onde as crianças possuem dificuldades em entender, um exemplo é a matemática. De forma que se encaixa na lógica de recurso que forja o pensar e o divertir do indivíduo praticante de atividades nessa área.

Através do uso dos brinquedos, o educador estimula as habilidades de coordenação motora, raciocínio, memória e identificação das cores. O brinquedo não oferece apenas entretenimento e diversão, ele amplia o universo de aprendizagem, a imaginação e a criatividade da criança, faz com que suas habilidades se desenvolvam sem precisar de regras de maneira mais livre. Nesse sentido, Brougère (2010) afirma que:

Através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a atividade, realizado para ela, como é feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. São produções que propõem olhar sobre o mundo, olhar que leva em conta o destinatário especial, que é a criança (Brougère, 2010, p. 69).

Além de serem excelentes para a sala de aula, visto que educam de uma maneira mais lúdica. Nesse caso, podem ser utilizados o quebra-cabeça, ele trabalha imaginação, raciocínio e a percepção por meio dele, em que a criança conhece imagens e formas diferentes, além de estimular sua curiosidade. Os brinquedos proporcionam conexões no cérebro, visto que enquanto estão brincando e se divertindo criam figuras e trabalham o seu pensamento lógico.

O ensino baseado de forma lúdica dentro das escolas infantis tem grande impacto no desenvolvimento e na obtenção de conhecimento. Levando em consideração, que proporcionam participação, interesse e diversão nas atividades que são orientadas a realizar. Em Moreira (1994), consta:

O brinquedo é o objeto real ou imaginário que antecipa os dados da realidade. Normalmente visto pelos adultos como sinônimo de divertimento, de entretenimento ou atividade de descarga de energias, o brinquedo oferece à criança algo além disso, pois representa uma fonte de conhecimento, de satisfação e uma fonte de acesso ao imaginário (Moreira, 1994, p. 53).

Os brinquedos e brincadeiras em sala de aula são necessários, até mesmo para as turmas que estão no processo de alfabetização. Através dele a criança se sente mais atraída para as atividades escolares, visto que nesse período também ocorrem casos de falta de interesse por parte deles.

As brincadeiras desenvolvem ainda, os aspectos sociais, no momento em que se reúnem em classe para brincar. É nesse momento que aprendem a conviver e respeitar as diferenças, mas também a lidar com a derrota e com a vitória quando jogam e brincam em grupo. O lúdico desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, utilizando de estratégias lúdicas o educador promove um aprendizado prazeroso capaz de estimular a criança, buscar a participação durante as atividades, motivar seu intelecto e despertar o aprendizado significativo.

Na educação infantil o lúdico desenvolve estratégias diferentes para o aprendizado, seu método ativo permite que o educador utilize se dá diversão para alcançar objetivos pautados na aprendizagem dos pequenos. Através da ludicidade a criança aprende a se expressar melhor, desenvolve a criatividade, melhora sua comunidade, seu rendimento escolar aumenta, a prática do trabalho em equipe multiplica-se e a socialização acontece de forma natural, pois o lúdico envolve e trabalha o índice como um todo.

Beneficiam também as relações entre pais e filhos. Levando em consideração que é na primeira infância que as crianças necessitam de mais atenção e acompanhamento. Com o apoio da família conseguem fixar melhor o conhecimento, desenvolvendo sua capacidade cognitiva, fortalecendo seu sistema imunológico. É

nesse momento da brincadeira que os pais têm a oportunidade de guiar as ações e educar seus filhos de um jeito saudável e interessante a ela.

Em Soler (2006), o termo lúdico significa aquilo que se refere tanto ao brincar quanto ao jogar. Por tanto, a brincadeiras criativas e educativas. Desde usar roupa emprestada dos pais, como muito fazem as crianças ou uma estrela de xerife, tentando mostrar para si e outrem que é um policial, uma roupa de super-herói, dentre outros, estão no enredo da brincadeira/jogo das crianças no seu dia a dia.

Assim, percebe-se que disfarçar-se, é uma das grandes paixões humanas e que possui grande representação de valor para o convívio social, no mundo civilizado. Senão, é uma atitude eminentemente social, ou seja, que regula e desregula a relação com o outro e que depende de uma convenção socialmente compartilhada, para poder tornar-se efetiva.

Numa perspectiva diretamente social, o lúdico torna-se parte de brincadeiras e os jogos também, como brincadeiras preferidas que são utilizadas como educativas. Nesse sentido, o lúdico é como um elemento da cultura, presente em todas as formas de organização social, das mais primitivas às mais sofisticadas. Nesse aspecto, o lúdico traz em seu enredo a representação da realidade, chamada de matéria, natureza e que recriada metaforicamente uma realidade. Trata-se da realização de uma aparência, de uma reprodução de uma situação pensada, cogitada, que tende a dar espaço para construção e reflexão educacional.

O lúdico, para a criança, existe numa tentativa de mudança de perspectiva para a esfera teatral ou representativa da vida, e nisso levar situações de aprendizagem a elas, em que as coisas são aceitas pelo que são vivenciadas, como experimento com aqueles que brincam. Portanto, o brincar é uma atividade que aflora o imaginário da criança que brinca. A esse respeito, importa considerar, como frisa Kishimoto (2008):

Antes da Revolução Romana, três concepções estabeleciam as relações entre o jogo infantil e a educação: (1) recreação; (2) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e (3) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis (Kishimoto, 2008, p. 28).

Para tanto, a reconhecer que o homem tem uma fascinação pelo brincar. Logo o lúdico acompanha a civilização desde suas origens. Em que a importância para o

desenvolvimento e aprendizagem da criança, se faz presente. Ou, mais propriamente, para a educação, nesse sentido, ultrapassa os limites da modernidade, pois utiliza o simples, as invenções como parte do conjunto de situações usadas no lúdico. Desta maneira, entre os gregos, Platão e Aristóteles já reconheciam o valor do lúdico na educação das crianças. Embora, acredita-se que é a partir do olhar que deve prevalecer o sentimento de se sentir na infância.

Um pensamento que se consolida no século XVIII, em que o lúdico é assim efetivamente associado à educação da criança, do ponto de vista histórico. Desde então, é inevitável a associação do lúdico à educação escolarizada formal, particularmente de crianças pequenas. Assim, para Kishimoto (2011) tem-se as construções teóricas e práticas em torno da educação desse público. Situação que se alargou na Europa dos séculos XIX e XX e não demoraram em se alavancar na sua expansão a vários países, incluindo o Brasil nesse rol.

Para tanto, o discurso em torno da importância da atividade lúdica para possibilitar ou potencializar o desenvolvimento e aprendizagem da criança, da Europa, também no Brasil, ganhou suas escolas voltadas à educação para crianças em especial.

O lúdico no ambiente escolar busca o prazer de aprender através de músicas, histórias para diversificar e tornar prazerosa a aprendizagem. Especialmente como em Almeida (1990, p. 36) que expõe que o “o jogo inicialmente surgiu desde os primórdios da humanidade, de forma de sobrevivência através das tarefas como caça, pesca e lutas e como divertimento de prazer”.

Com vista a isso, antes da sociedade romana, com crescimento do comércio, o enriquecimento de plebeus e o início da expansão romana, surge a necessidade de outro tipo de educação. Foram então disponibilizadas escolas elementares de caráter particular denominadas com jogos e divertimentos.

Na antiguidade foram os primeiros a aplicar as atividades lúdicas com intuito de encontrar um perfeito desenvolvimento do indivíduo. Através da música, da ginástica, o ritmo desenvolvia harmonia entre corpo e a mente, segundo o teórico Plantão. Para Plantão desde os primeiros anos de vida, a criança deveria ocupar-se com jogos educativos praticados em comum pelos principais aspectos, o esporte tinha um valor educativo e moral comparado com altura intelectual.

Muitas são as razões que levaram os pedagogos a utilizar a recreação como

método de ensino no processo de aprendizagem na educação infantil, utilizando conteúdo para a criança poder refletir através das brincadeiras e jogos em tarefas lúdicas com crescimento de aprimorar o jogo como ferramenta principal a educação infantil que desenvolve habilidades com os jogos. O que percebe-se em Cavalcanti (1997), em:

O lúdico tem relação direta com o desenvolvimento da criança e assim tornar o estudo mais prazeroso e fundamental com base nesse instrumento como método pedagógico na tarefa de recreação como no jogo. No que é uma atividade encarada como atividade séria (Cavalcanti, 1997, p. 44).

Tratando-se do lazer como veículo de educação é necessário considerar suas potencialidades para o desenvolvimento social dos indivíduos, tanto cumprindo objetivos consumatórios como o relaxamento e o prazer proporcionado pela prática ou pela contemplação quanto aos objetivos instrumentais.

Desta forma, aprimora-se no crescimento social da criança com as ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de sentimentos de solidariedade. O lúdico como ferramenta principal para o desenvolvimento da criança ajuda a interagir com os colegas e ao mesmo tempo a criança aprende brincando.

Conforme Kishimoto (2011), no abraçar por meio do lúdico, é colocado a brincadeira em atividade, que considera o ato de brincar dessas ações, sobremaneira a criança nas suas possibilidades de explorar o mundo e suas potencialidades.

Tanto no tempo em que considera em uso neste espaço, quanto no próprio desenvolvimento da forma espontânea e no caso do lúdico, nas capacidades inerentes às atividades que envolvem as cognitivas, bem como as motoras, além das afetivas encontradas no processo como base educacional no desenvolvimento das crianças.

Segundo Platão, as tarefas com recreação sempre consideram ao professor, o indivíduo passa a ter direito a expansão das brincadeiras e estas fazem provas de suas habilidades e destrezas através das tarefas como jogos educativos tem um valor educacional.

As atividades lúdicas têm um grande valor educacional, Leift *apud* Oliveira (2011), diz: “o lúdico educar, assim como viver educar sempre sobre alguma coisa”. Além do valor específico, a recreação associada ao conteúdo de seriedade, tem se tornado como recurso pedagógico.

A educação centra-se nessa perspectiva, na criança por meio dos jogos, por exemplo, utilizados para desenvolver as capacidades, a atenção, a imaginação e a criatividade. Aprendizagem é a importância que tem na vida do ser humano com auxílio da ludicidade transmitindo a brincadeira no conhecimento de incentivar a criança participar e praticar nas tarefas, transmitindo aprendizado conveniente para a evolução educacional do aluno com uso dos jogos os alunos devem se unir para trabalhar juntos.

1.2 A educação infantil no Brasil

A educação infantil é a primeira fase da educação básica brasileira. É a única que está ligada a faixa etária da criança de zero a três anos na creche e de quatro e cinco anos na pré-escola. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, no art. 29, tem como intuito o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A criança com três anos de idade inicia a estudar em creche, que desperta a ter desenvolvimento através da música, carinho, atenção e muita brincadeira a ajudar porque brincando que os alunos se preparam para ensino fundamental. Na escola a criança cresce, se desenvolvendo através do ensino do mediador utilizando a ferramenta lúdica, a criança se desenvolve através dos jogos coletivos como quebra cabeça ajudam a desenvolver a autoestima, as habilidades, a cooperação, a persistência (vencer obstáculos ou desafios).

Desse modo, pode-se salientar que o cuidar na educação infantil necessita da colaboração do mediador em que a criança busque conhecimentos em atividades que possam desenvolver a colocar a ludicidade como ferramenta facilitadora de forma na educação infantil. Na infância o aluno se desenvolve mais por meio de brincadeiras como amarelinha, roda de histórias, ciranda, esconde-esconde e estátua e dentre outros. Com uso da recreação o desenvolvimento da criança na criatividade que desenvolve seus sentimentos, habilidades e capacidade nestes primeiros anos de vida, a melhor forma que elas mais gostam, brincando.

Para Kishimoto (2011), no seu desenvolvimento a criança aprende a se desenvolver através de gestos e atitudes de quem as cerca é importante as

brincadeiras ajudem-nos criar seus traços específicos, a infância da criança deve desenvolver a linguagem como forma de comunicação.

A educação infantil pressupõe apontar para o ambiente alfabetizador com auxílio do professor de ensinar boas maneiras, de ler e de escrever. Desde cedo as crianças convivem com a família e amigos que transmitem várias informações através de jornais e televisão. O indivíduo precisa ter contato fora, dentro então é necessário trabalhar todo tipo de material que ajude no desenvolvimento da criança em sala de aula. No que se refere à ludicidade, esta é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento moral, social e cognitivo e motor da criança. As brincadeiras infantis estão presentes no cotidiano, transformando o desenvolvimento da aprendizagem do aluno.

Segundo Vygotsky *apud* Kishimoto (2011), o lúdico influencia muito no desenvolvimento da criança, através dos jogos que a criança aprende a desenvolver sua curiosidade e estimular a autoconfiança. O brincar é uma ferramenta fundamental que utiliza para o desenvolvimento e aprendizagem, pois transforma as atividades em diversão que auxilia na aprendizagem da criança tendo contato com mundo social e natural.

Através da orientação do professor com tarefas realizadas em sala de aula o lúdico onde a criança se desenvolve com o brincar, por brincadeiras tais como; criatividade e atividades desenvolvidas que são realizadas e observadas na aprendizagem do aluno, aula dinâmica faz com que o mediador chamar atenção da criança de forma que venha ensinar e aprender de forma qualiquantitativa.

O que Kishimoto (2011) registra em torno do aprendizado que torna muito mais atrativo para a criança com realização de tarefas através do caderno, a criança desperta o modo em participar nas atividades são importantes para o conhecimento do aluno eficaz, o educador em sala de aula buscar a acompanhar de perto o desenvolvimento da criança a interagir com os colegas através desenvolvimento de habilidades intelectuais.

Contudo, completa esse pensamento o que expressa Penteado (2011), ao afirmar que a essência ou o principal e mais importante objetivo da prática educativa é o desenvolvimento social e afetivo. Nisso, não pode ser alcançado sucesso educacional, sem uma aprendizagem social que se adquire tanto no meio familiar, como social e escolar.

A escola desponta como ambiente principal da educação formal, estruturada e indicada para melhor formação dos indivíduos, com seus métodos, suas maneiras de conduzir o aprendizado. A proposta do lúdico na infância da criança é promover uma alfabetização com mais facilidade no desenvolvimento motor da criança de modo que brincar não é somente o momento diversão, e sim de aprendizagem da criança aprender brincar com interação. Para tanto, esta é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de que a criança, desde muito cedo, pode-se comunicar por meio de sons, gestos e brincadeiras como os jogos podem trazer com que ela desenvolva sua imaginação.

O jogo faz parte da vida da criança e é próprio da natureza infantil interesse pelo seu brinquedo e pela atividade lúdica é bastante satisfatória para a criança realizar as construções e a partir do conteúdo do brinquedo este que pesquisadores e estudiosos possibilita o desenvolvimento integral da criança como afirma Nicolau *apud* Kishimoto (2011):

Através da atividade lúdica e do jogo a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e desenvolvimento. E o fundamental é que a criança vai se socializando (Kishimoto, 2011, p. 78).

A educação se volta para atividades conscientes, diante a sua forma de atuar, valorizar o brinquedo para o crescimento infantil, favorecendo a criança conhecer os seus sentimentos, suas ideias e sua forma de reagir. Os jogos mantêm uma relação firme com a criança, construindo no crescimento do indivíduo, através do jogo, ou seja, brincar é: crescer, conhecer, aplicar, transformar e interagir.

As tarefas lúdicas tornam-se cada vez a criança mais prazerosa através de uma vivência lúdica, o indivíduo tem habilidade de forma mais integrada para sociedade. Assim a ludicidade como experiência vivenciada faz a criança passar a ter conhecimento no pensar e no agir.

Segundo o Ferreira (1997, p. 18) em pesquisa realizada sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança chega à escola, traz consigo uma história vivida, grande parte através do lúdico”. Segundo esse teórico é fundamental que os pedagogos tenham conhecimento que a criança construiu no convívio com ambiente e social-cultural, com método pedagógico.

O professor deverá contemplar a brincadeira como princípios pedagógicos,

possibilitando às manifestações corporais encontrarem significados para recreação presente na relação que as crianças mantêm com o mundo. Aborda também toda criança que necessita e tem o direito de brincar, onde a recreação tem a capacidade de desenvolver conhecimento infantil, pois o brincar é uma forma metodologia importante na fase do desenvolvimento do aluno. A educação para obter um ensino prazeroso e mais eficiente, o lúdico é de extrema importância na infância, pois o mediador além de transferir conhecimentos o aluno aprende se desenvolver através do brincar tais como; atenção, imaginação e criatividade.

Em Kishimoto (2011), o lúdico é uma ferramenta facilitadora no desenvolvimento motora da criança, através da brincadeira é considerado ato de aprendizagem com jogos tem a capacidade de compreender o mundo a sua volta e sua realidade, pois brincando aprende-se a ter princípios morais e modelos sociais.

Os educadores procuraram a melhor forma de transferir o conhecimento para as crianças utilizando ferramentas e ideias que possam ser refletidas para o convívio do aluno na sociedade, todos aprendem no campo de conhecimento através do professor de educação infantil, propõem os principais objetivos, tais como; como se deve falar na sociedade, escrever corretamente e ter uma educação de qualidade.

Segundo ainda esse autor acima, o jogo visa que no momento do brinquedo com a criança, percebe-se a capacidade do desenvolvimento da criança e a facilidade de aprender com as mais eficazes as atividades utilizadas por jogos dinâmicos facilita na interpretação da brincadeira com os jogos lúdicos. O aluno em busca de conhecimento se espelha muito em brinquedos, a curiosidade que cativar a descobrir a importância do brinquedo, o professor utilizar o jogo como uma ferramenta facilitadora para o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

As atividades relacionadas com jogos dinâmicos trazem consigo uma capacidade que desenvolve a criança a aprender a interagir com os colegas. Na educação infantil a aprendizagem da criança em relação a ludicidade com o professor deve deixar o mundo da criança mais harmonia tenha ato, que desenvolvimento complexo.

A importância da criança em relação aos jogos dinâmicos traz consigo momentos de alegrias e imaginações, a brincadeira é utilizada para que a criança tenha a capacidade de criar imaginação através das brincadeiras que o professor utilizar na sala de aula. A infância começa a se desenvolver em busca de aprender o

relacionamento com comunicação de indivíduos entre si.

A aprendizagem visa a interação em que na educação infantil se busca a capacidade do desenvolvimento do brinquedo com a criança. A maioria dos casos relacionados na faixa etária da criança, traz consigo uma construção de conhecimentos adquiridos no dia a dia. O brincar está não só em jogos mas também em relação às atividades realizadas entre aluno e professor, através da ludicidade. Segundo Penteado (2011, p. 12) afirma: “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade não ser vista apenas como diversão”.

E nessa mesma lógica, Penteado (2011, p. 12) ainda acentua: “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita os processos de socialização comunicação expressão e construção do conhecimento”

A recreação auxilia no conhecimento do aluno através de uma aprendizagem eficaz para o desenvolvimento cognitivo da criança com atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade de autonomia. O fato de que a criança, desde muito cedo, pode-se comunicar por meio de sons, gestos, e brincadeiras, faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Brincar faz parte da vida da criança através dos brinquedos, pesquisadores e estudiosos facilita no conhecimento integral da criança como afirma Nicolau *apud* Penteado (2011, p. 78): “através da atividade lúdica e do jogo a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis como o seu crescimento. E, o fundamental, a criança vai se socializando”.

A educação caberá numa tarefa consciente diante a sua forma de atuar, prestigiar a maneira do brincar no desenvolvimento infantil favorecendo o indivíduo a compreender os seus sentimentos, suas ideias e sua forma de reagir. O jogo mantém uma relação com a criança no conhecimento do indivíduo porque joga, ou seja, brincar é: crescer, conhecer, aplicar, transformar e interagir. As atividades com a recreação tornam-se cada vez mais prazerosas através do uso lúdico. Assim a ludicidade como experiência vivenciada a criança passar ter conhecimento no pensamento no agir, transmitido o conhecimento adquirido na infância com relação à ludicidade.

Ferreira (1997, p. 18) expressa que em pesquisas realizadas sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma-se que “quando a criança chegar à

escola traz consigo uma história vivida, grande parte através do lúdico”. Segundo esse teórico é relevante que os pedagogos desfrutem do conhecimento que a criança construiu na interação com ambiente e sócio-cultural, para desenvolver sua proposta pedagógica.

Entende-se que o professor deverá complementar a brincadeira como princípio norteador das tarefas didáticas pedagógicas, proporcionando a relação da ludicidade presente no desenvolvimento que a criança mantém com o mundo e o convívio na sociedade transmitindo aprendizagens obtidas nas tarefas que foram trabalhadas na educação infantil.

Sendo que as crianças nas creches se desenvolvem a educação através de atividades lúdicas é um recurso excelente que favorece no ensino da aprendizagem e no desenvolvimento da criança, aprimorar no psicomotor e físico de forma de atuar valorizar o brinquedo para o conhecimento infantil favorecendo a criança a conhecer os seus sentimentos, suas ideias e sua forma de reagir.

A realização de conteúdos trabalhados no ensino do mediador em sala de aula, a criança passa a ter experiências de socialização adquiridos através do desenvolvimento entre aluno e professor. No desenvolvimento do aluno com tarefas realizadas, o desempenho da criança foi prazeroso promovendo a interação social e o crescimento das habilidades intelectuais do indivíduo. Para Campos (2011), a educação ou ato de educar crianças menores de 6 anos de diferentes condições sociais já era uma questão tratada por Comênio (1592- 1670). De acordo com o autor acima ainda afirma:

(...) a brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança fez e faz sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que poderá ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo com o decorrer da brincadeira acontece (Campos, 2011, p. 32).

O professor cabe analisar e avaliar o conhecimento dos alunos e o comportamento da criança no desenvolvimento da interação proporcionando assim uma aprendizagem de qualidade com as atividades lúdicas são: a infância é fundamental a proporcionar a criatividade e imaginação do aluno a participar na metodologia de ensino na aprendizagem.

Desse modo, a brincadeira é uma atividade que favorece o ensino da

aprendizagem utilizando a autoestima da criança, contribuindo no desenvolvimento criativo do aluno com o professor. O jogo é divertimento que ajuda no desenvolvimento e interesse em trabalhar as atividades dinâmicas auxiliando no crescimento da criança em sala de aula.

A escola com espaço amplo desenvolve o crescimento do aluno nas atividades realizadas através do mediador tornando o ensino mais conveniente. Dessa forma, as crianças são necessárias para uma aprendizagem prazerosa para o crescimento da sociedade. A recreação na infância é um método que contribui para desenvolvimento do indivíduo no contexto escolar, traz consigo o jogo como divertimento para criança se desenvolver nas tarefas realizadas no ambiente escolar com aprendizado feito por meio da mediação em sala de aula.

No ambiente escolar a ludicidade não é apenas um momento de brincar, mas torna-se momento de aprendizagem, logo o brincar no ensino e aprendizagem é mais eficaz no conhecimento da criança, pois passa se desenvolver com diálogo entre colegas e o professor. O que Campos (2011) frisa em afirmar que a fase da criança na infância em contato com a brincadeira escolar começa a se desenvolver através do brincar como algo importante na vida, com constante aprendizado o indivíduo auxiliado em ter uma infância de brincadeiras em seu convívio com os pais.

Dessa forma, a educação lúdica é importante no crescimento da criança obtendo uma vida com mais divertimento e enormes momentos de uma aprendizagem eficaz através da recreação que transmite o brincar no ensino prazeroso e de qualidade na educação das crianças.

Nessa perspectiva, a brincadeira apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana quando praticada na infância. Assim, na infância da criança o jogo auxilia no crescimento intelectual aprimorando finalidade é essencialmente pedagógica. Sendo que a educação com ensino lúdico é considerado um meio de comunicação entre pedagogo e o aluno que estimula o crescimento da criança, e que a recreação é recurso de ensino utilizado através de atividades realizadas de forma fundamental na sala de aula, logo com jogo criança enriquece seus conhecimentos com o brincar.

Através das tarefas realizadas com os brinquedos, um método usado na educação infantil é uma atividade constante na vida de toda a criança, é importante no crescimento do indivíduo. O que para Kishimoto (2011), a escola responsabiliza as

atividades lúdicas para formação social, através do auxílio com jogos para ajudar no raciocínio que envolve a criança a interagir no mundo em que convive.

Com vista isso, e em conformidade com o recorte acima, a criança com desempenho nas tarefas torna o ensino por meio do mediador com uma maior facilidade de raciocínio que leva a eficiência que auxilia no crescimento da sociedade via educação escolar. Em que o aluno no desenvolvimento com jogo que é ferramenta principal que denominar a criança ter um ensino prazeroso para desenvolvimento em sua vida na sociedade.

Entretanto, o brincar aprimora a criança com ato de se identificar com a utilização da recreação, que transmite o desenvolvimento da criança em seu convívio escolar. É importante a ludicidade na infância na qual ajudará a criança a se desenvolver através do brincar, a recreação é a maneira mais fácil que auxilia o desenvolvimento da criança em sala de aula com os colegas.

Nesse sentido, na creche a infância é importante para crescimento da criança no mundo em que ela vive, o despertar começa através de brincadeiras realizadas no ambiente escolar aprimorando o conhecimento em nível alto em termos de fortalecimento do desenvolvimento cognitivo da criança com base em obras literárias e didáticas, com raciocínio mais eficaz, com a utilização das tarefas realizadas dentro da escola.

A educação racionaliza o crescimento da criança através do conhecimento na infância, o jogo é um recurso que aprimora o raciocínio e no cotidiano, o mediador acompanha de perto o desenvolvimento da criança, o professor exerce a função de educador. Em muitos casos essa tentativa de reconstruir a realidade acaba deformando-o egocêntrico, pois, como em Piaget (1981, p. 158), “sob essas formas iniciais, construindo uma assimilação do real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento a realidade de acordo com múltiplas necessidades do eu”.

As recreações segundo Piaget tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, e o aluno ao despertar em realizar as atividades do mediador aprimorando no crescimento intelectual através dos jogos que não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia da criança, mais que contribui para desenvolvimento da criança.

A ludicidade proporciona o ensino de estudo mais atrativo de forma que o aluno possa se desenvolver através do brincar, auxilia no divertimento e crescimento

psicológico do indivíduo. Dessa forma o jogo com domínio que desenvolve na criança um aprender com mais facilidade nas tarefas práticas em sala de aula, a criança interagir em participar na escola através da ferramenta lúdica.

Nessa linha de pensamento, cabe frisar que na infância o crescimento da criança passa a ser desenvolvido na creche, é uma base importante que realiza no crescimento aspectos como o brincar, a dança e o comportamento. Como mediador em assessorar a criança na educação infantil, o jogo é recurso que aprimora no desenvolvimento do aluno juntamente com seus colegas de classe.

Com base nisso, pode-se destacar que o jogo possibilita a criança a estudar a criatividade, imaginação da fantasia, raciocínio, descobrir, persistir, interagir, socializar, criar e recriar. Através de jogos é possível que a criança interaja no convívio da sociedade, a educação ludicamente através da recreação das brincadeiras torna a aprendizagem mais prazerosa no desenvolvimento e na autonomia da criança.

Desse modo, compreender o lúdico fez-se necessário a partir de seu conceito e sua relação com a aprendizagem. Nesse sentido, a começar pelo seu conceito que se alinha a legislação e antes disso da percepção e demandas da prática. Nisso vale também perceber que a prática do lúdico se dá de maneira muito mais eficiente na educação nos primeiros anos do ensino fundamental. E depois que com vista isso, tem-se a legislação e seu aparato legal, inclusive na aprovação da Lei 11.274/2006 e suas modificações na LDBEN (1996).

Para tanto, essa lei acima citada institui o ensino fundamental com nove anos de duração, e nela garante a inclusão das crianças de seis anos de idade. Também pensa-se na importância de um trabalho que possibilita garantias à criança naquilo que ela considera essencial, desde seu corpo relacionado ao meio, ao próprio meio que vive.

Assim, como em Soler (2006), o lúdico pode ser compreendido de início como uma estratégia insubstituível, que pode ser usada em apoio e estímulo na concepção e construção do conhecimento humano, bem como na progressão das variadas habilidades operacionais do educador na relação com os educandos. Bem como é uma importante ferramenta para produzir o progresso pessoal e o alcance de objetivos institucionais, ou seja, daqueles que conduzem a educação também.

E nesse caso, com muita facilidade, as crianças se põem a brincar e a jogar, também a contar e a ouvir uma história. O que acaba por construir um cenário

imaginário em suas vidas, criam e representam diferentes personagens para si. E dessa forma, vivem as mais fantásticas aventuras, inventam, confeccionam e jogam fora as histórias por sua conta.

Ademais, em destaque do fato de as tarefas com o lúdico auxiliam no desenvolvimento psicológico da criança adquirindo diversos conhecimentos no desenvolvendo várias habilidades, tentando o auxílio do professor, vivenciando momentos de atividades realidades realizadas em sala de aula, de maneira lúdica e prazerosa.

1.3 O lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil

Existe uma necessidade preeminente, de apostar em lúdico na educação infantil, logo, todos têm o direito de aprender e aprender com prazer, assim o resultado será bem melhor, se pensado de forma a garantir as boas relações de conteúdo com as diferentes áreas do conhecimento.

Gomes (2011) expressa que é importante recorrer que deve-se fazer uma real relação entre o lúdico e a aprendizagem, logo faz-se necessário para não incorrer no erro de apenas aplicar meras brincadeiras, ou seja, atividades de ocupação para passar o tempo de contato com a criança na escola, sem ter o sentido de aprender, ou seja, terapia ocupacional tão somente.

Assim, atividade lúdica se caracteriza por uma articulação que perpassa de poder ver de muito vaga que é, sendo entre o fim e os meios. E desta forma requer muita atenção daqueles que aplicam para não ser de qualquer forma, mas com foco em resultados de aprendizagem das crianças.

Em especial, os jogos lúdicos têm a oferecer condições ao educando de vivenciar situações-problemas. Logo, dessa forma a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres as crianças, sentem-se permitidas a uma vivência mais saudável e dinâmica no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio.

Para tanto, assim fazendo permite-se que as atividades físicas e mentais pertinentes aos alunos sejam favorecidas na sociabilidade, o que estimula-se com as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas praticadas e vivenciadas no dia a dia com as crianças.

Sendo assim, Kishimoto (2011) indagado alimentar os sentimentos das

crianças a partir de brincadeiras e aproveitar para corrigir alguns erros quando necessário. As brincadeiras permitem isso de forma clara, enxergar o que a criança precisa ser alimentada e limitada, enquanto educação.

Importante notar, que temos em vista que a criança brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Logo, faz parte do universo a brincadeira. Algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins, ou seja, o lúdico é parte do que vive as crianças com suas famílias.

E nesse sentido, as brincadeiras são vistas com evidente formato de suas maneiras a possibilitar de formas originais, que a criança tem de se relacionar com seu próprio mundo. E ainda em conformidade com Kishimoto (2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

Nessa lógica, quando brincando a criança se relaciona com as pessoas, bem como os objetos ao seu redor, e dessa forma aprende o tempo todo com as experiências que pode ter, na prática. Quanto ao método a adotar ao empreender atividades de ludicidade junto às crianças, é muito válido entender como escolher qual metodologia usar, bem como de qual forma utilizar o lúdico junto aos alunos. Assim, faz-se necessário potencializar o resultado, aquilo que se deseja ter com a prática.

Ou seja, as atividades de brincadeiras aplicadas com os alunos, dão vazão a adaptação constante, portanto são adaptáveis e flexíveis ao modo como aquele que conduz tenha a habilidade de assim fazer. Nesse sentido, temos uma realidade de adequação ao fim que deve ter. Para Piaget *apud* Oliveira (2007, p. 44), coloca que especificamente “o lúdico a partir de jogos envolve um conjunto linguístico com uma funcionalidade no contexto social”.

E a imagem de que a educação infantil é um espaço de recreação anuncia o preconceito, entre outras coisas, em relação ao lúdico. Contudo o valor educativo das brincadeiras, dos jogos, dos contos de fadas, enfim, da fantasia, são fatos. Assim, a partir da premissa de uma atividade pedagógica pautada na seriedade, na responsabilidade, na atenção, no trabalho árduo, contexto que supostamente se opõe ao universo lúdico.

Portanto, nisso tem-se a necessidade de programar atividades lúdicas na

escola. Nesse contexto, a Educação Infantil (creches e pré-escolas) se torna sinônimo de recreação, ou seja, a criança que frequenta a educação infantil brinca, desenha, ouve histórias, realiza algumas atividades de socialização, de lateralidade, consciência corporal, dentre outras. Não se diz que ela estuda.

E mais a frente, mais prazerosa. O caminho para tornar o aprendizado mais significativo é constituir uma prática pedagógica mais prazerosa, e assim mais lúdica. Em que o prazer é maior é divertido aprender o alfabeto, por exemplo, brincando, do que sentado numa carteira decorando as letras. Onde a criança descobre esse universo de fantasias quando resolve contar uma história às crianças na perspectiva de que elas aprendam as vogais, e o resultado é um aprendizado mais consistente e significativo.

Com isso, o lúdico é valorizado por seu caráter divertido, recreativo, e não por seu valor educativo. Pode-se dizer que o educador concebe e acolhe o lúdico em sua prática pedagógica como atividade recreativa. Nessa perspectiva e direção, acredita que o lúdico pode corroborar o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que pode tornar a prática pedagógica mais harmônica (maior proximidade entre criança e o professor), menos aterrorizante porque mais clara e compreensível, como um todo.

O lúdico atualmente se apresenta com muita relevância como ferramenta de apoio ao processo educacional, sobretudo de crianças. E nesse sentido por se tratar atividades com exigências de locomoção física. Soler (2003), salienta que na Educação Física a definição como uma expressão que surge no século XVIII, em obras de filósofos preocupados com a educação na defesa e busca da educação integral (corpo, mente e espírito) do jovem, visando o desenvolvimento pleno da sua personalidade.

O que para Stuart Hall (2011, p. 63), eis uma situação exposta é tida como “categoria discursiva”, uma vez que trata-se de uma atividade que envolve movimentação e possibilidade de aprendizagem nesse mesmo espaço. Assim, deve-se perceber no espaço quilombola o potencial de atividades lúdicas em conformidade com a cultura adotada e suas crenças. Nisso visto de suas músicas, brincadeiras e costumes.

Com vista isso, as atividades lúdicas somam como estratégias no processo educacional. Na possibilidade de apoiar a prática que rumo ao ensino e aprendizagem na escola. De forma que a progressão das diferentes habilidades operatórias faz com

que os alunos mostrem-se em suas aptidões com o decorrer de sua frequência escolar.

E ainda, o lúdico é uma importante ferramenta de progresso pessoal, uma vez que forma a partir dele valores morais, a estrutura física é melhorada com seus exercícios e movimentos. E tais atividades elevam o potencial de alcance de objetivos institucionais, da organização que pleiteia o aprendizado com a doação de ludicidade. Uma vez, com o lúdico, tem-se que levar em consideração aquilo que a comunidade local gosta de fazer e implementar esse gostar.

Ainda, nessa mesma linha de pensamento, tem-se em vista que é grande a responsabilidade daquele que se encontra à frente da educação enquanto coordenação das atividades para mensurar o alcance da aprendizagem dos educandos, sobremaneira fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares a que se predispõe no conjunto de obrigações escolares, incluindo assim, com o lúdico, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Contudo, pode-se salientar que todos têm o direito de aprender e aprender com prazer. E se tratando de crianças, o resultado será bem melhor, mais essencial, quando atenta-se para um bom planejamento e condução das atividades executadas. Para Munanga (2006), esse movimento não se manifesta de forma linear, logo a compreender que os discursos dominantes são naturalmente questionados por não se acomodarem às diferentes leituras de mundo e práticas que remetem a uma tradição ancestral.

Os jogos são atividades que conseguem integrar movimentos físicos, relação psicológica e motora de forma muito exemplar. Integrada à educação, as atividades com jogos mostram capacidade de potencialização, uma vez dada à devida organização quanto a essas práticas, ou seja, não trata-se de qualquer jogo, mas de um planejamento junto aos educandos do quanto o jogo pode ser útil no aprendizado.

Reconhecendo, em suma, seu caráter lúdico, de lazer, de prazer e de saberes a reconhecer. Do ponto de vista intelectual, o jogo além de influenciar o desenvolvimento do pensamento infantil é relevante para desenvolver a criatividade. Logo, tem-se como vantagens com aplicação de jogos a evolução psicomotora, o jogo contribui no equilíbrio, na força, dos sentidos; já com vista na sociabilidade, as atividades possibilitam a interação com o grupo, enquanto que no ponto de vista afetivo, os jogos permitem a livre expressão da criança, o envolvimento com o outro e

as interações presentes nessa relação.

Desta forma, a contribuição do jogo no desenvolvimento integral, indica que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global das crianças e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas; a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para o progresso psíquica, moral, intelectual e motriz da criança, como concordam diversos autores das áreas educacionais.

Os jogos precisam despertar o interesse da criança, ele não pode ser visto apenas como um momento de recreação, e nem mesmo com vistas automáticas e reprodutivas como acontece em casos em que os jogos são apresentados de forma errada à criança, na verdade ela precisa entender que faz parte do processo de aprendizagem do conhecimento.

Para tanto, os jogos não ensinam sozinhos, cabe ao professor, sempre que necessário mediar as soluções e verbalização das crianças durante os jogos. Eles nunca deverão ser usados seguindo a ordem restrita, o professor deve criar situações, variações, desafios que se tornem atraentes com diferentes níveis de apropriação, de aprendizagem.

1.4 Educação infantil e o lúdico segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como documento relevante e mais recente na história brasileira de direcionamento da educação escolar, estabelece diretrizes para a educação infantil no Brasil, destacando o papel fundamental do lúdico no desenvolvimento integral das crianças.

Conforme a BNCC (2017, p. 36), “as atividades lúdicas devem ser valorizadas como estratégias fundamentais no processo de aprendizagem infantil, proporcionando um ambiente de exploração, interação e construção de conhecimentos”. Desse modo, as práticas lúdicas são vistas como essenciais para estimular o desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional, pois permitem que a criança explore o mundo ao seu redor e compreenda suas experiências de maneira significativa.

O lúdico, de acordo com a BNCC, está intrinsecamente ligado ao direito da criança de brincar e aprender em ambientes que respeitem suas particularidades e seu tempo de desenvolvimento. A BNCC (2017, p. 42) afirma que “a brincadeira é uma

atividade fundamental para a construção da subjetividade, da identidade e da autonomia infantil”. Assim, o documento reforça que, na educação infantil, o brincar não deve ser entendido apenas como uma atividade recreativa, mas como uma prática educativa essencial.

Com isso, ao proporcionar um ambiente rico em atividades lúdicas, o professor facilita o desenvolvimento de habilidades importantes para o aprendizado, como a concentração e a capacidade de resolver problemas. A BNCC, portanto, valoriza o lúdico como um componente central das práticas pedagógicas na educação infantil.

Nessa lógica, a BNCC (2017, p. 48) também orienta para o planejamento de atividades lúdicas que respeitem a diversidade e promovam a inclusão. Segundo o documento, “as práticas pedagógicas devem considerar as especificidades de cada criança, respeitando suas características e contextos culturais, étnicos e sociais”.

O que mostra em destaque do quanto é necessário perceber de aspecto, como de inclusão do lúdico, ao permitir que todas as crianças, independentemente de suas origens, se sintam valorizadas e integradas ao ambiente escolar, promovendo um espaço de respeito e igualdade.

Segundo Santos e Almeida (2020), “o lúdico na educação infantil contribui para que a criança desenvolva habilidades sociais, como a capacidade de se comunicar, cooperar e resolver conflitos”. Essas experiências são fundamentais para a formação de cidadãos autônomos e críticos, uma vez que o brincar permite que a criança se aproprie das regras sociais e desenvolva a empatia.

Dessa forma, a BNCC (2017) orienta que as práticas pedagógicas sejam planejadas de maneira a incluir o lúdico como ferramenta de aprendizado. Ainda sobre a importância do lúdico, Barros (2019) argumenta que “o brincar é uma linguagem universal das crianças, que facilita a comunicação e permite que elas expressem seus sentimentos, medos e descobertas”.

1.5 Marcos legais da educação infantil e os direitos das crianças referentes a ludicidade escolar

Para efeito de marcos legais da educação infantil no Brasil, estes refletem um compromisso com o desenvolvimento integral das crianças, no ambiente escolar e

levam a reflexões em sua aplicabilidade nesse espaço, reconhecendo a ludicidade como um componente essencial desse processo.

A Constituição Federal (1988, p. 25), em seu Art. 205, assegura que "a educação é um direito de todos e deve ser promovida e incentivada com a colaboração da sociedade". O Art. 227 da CF (1988, p. 42) complementa essa visão ao afirmar que "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".

Por meio desses dispositivos legais pode-se destacar a importância de práticas lúdicas como parte do processo educativo, promovendo não apenas a aprendizagem cognitiva, mas também o desenvolvimento emocional e social da criança.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) – Lei nº 9.394/1996, (1996, p. 14), especialmente reforça essa perspectiva no Art. 29, ao enfatizar que "a educação infantil deverá assegurar o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social".

Nesse contexto, as atividades lúdicas são mencionadas como práticas pedagógicas fundamentais na formação das crianças. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI, 2009) também estabelecem que o brincar deve ser considerado como eixo central das práticas pedagógicas na educação infantil.

Nesse cenário, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) reconhece a importância do brincar e das atividades lúdicas como ferramentas fundamentais para a aprendizagem e o desenvolvimento das competências gerais no ambiente escolar.

Segundo Rubem Alves (1998, p. 25), destaca-se referente a esse campo que "a educação deve ser um processo encantador", ressaltando o papel da imaginação e da sensibilidade no aprendizado escolar dos envolvidos, especialmente de forma intencional.

Celso Antunes (2001, p. 30) defende voltado a essa perspectiva escolar que "jogos e brincadeiras são estratégias que potencializam a aprendizagem significativa", enquanto Ari de Sá Cavalcante (2002, p. 40) discute "como práticas lúdicas são essenciais para a formação de competências em sistemas de ensino estruturado".

Em Mizukami e Nicoletti (2010, p. 15) apresenta-se uma visão interdisciplinar

do ensino e afirmam que "o lúdico é uma ferramenta indispensável para tornar o ensino mais significativo". O que para Lino de Macedo (2009, p. 50) relaciona-se em face disso que "o jogo ao aprendizado de regras e à interação social, indicando seu papel crucial no desenvolvimento cognitivo das crianças".

Ademais, cumpre em perceber que em conformidade com Ana Lúcia Goulart de Faria (2015, p. 22), acerca do ambiente escolar e suas atividades possíveis de que nota de explorar "como as brincadeiras na educação infantil contribuem para o desenvolvimento da autonomia e criatividade das crianças".

Contudo, é preciso evidenciar a afirmativa de que esses marcos legais brasileiros têm significativas contribuições fundamentais em diversos autores nacionais e que evidenciam a importância do brincar na educação infantil como um direito fundamental das crianças, promovendo um ambiente escolar mais inclusivo e enriquecedor.

Desse modo, a educação infantil, conforme os marcos legais brasileiros, deve ser um espaço onde o brincar é valorizado como uma forma de expressão e aprendizado. Rubem Alves (1998, p. 45) enfatiza que "o brincar é a linguagem da criança", sugerindo que as interações lúdicas são essenciais para o desenvolvimento emocional e social dos pequenos.

Nesse sentido, o ato de brincar volta-se para uma definição de permissão das crianças explorarem o mundo ao seu redor, desenvolvendo sua imaginação e criatividade. Alves também ressalta a importância de um ambiente educativo que respeite e promova a ludicidade, criando condições para que a criança se sinta livre para experimentar e aprender.

Compete nesse cenário, apostar em torno do desenvolvimento da criança. Ao participar de brincadeiras coletivas, as crianças aprendem sobre limites, respeito mútuo e empatia. Macedo (2009) defende que essas experiências são fundamentais para o desenvolvimento emocional e social das crianças, preparando-as para interações futuras na sociedade.

Segundo Ana Lúcia Goulart de Faria (2015, p. 40) deve-se focar na importância das brincadeiras na educação infantil como um meio de desenvolver autonomia e criatividade, em que a autora afirma que "as brincadeiras estimulam a capacidade da criança de resolver problemas", permitindo que elas explorem sua identidade e construam suas próprias narrativas.

Conforme ainda essa pesquisadora de sugestões acerca do que educadores devem incentivar em termos de momentos de livre brincadeira, onde as crianças possam experimentar diferentes papéis e situações. Bem como os marcos legais brasileiros reforçam a necessidade de garantir um espaço apropriado para o brincar nas instituições educativas.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) destaca que "as práticas pedagógicas devem incluir o brincar como forma legítima de aprendizagem". Via essa diretriz é crucial entender de assegurar que todas as crianças tenham acesso a experiências educativas ricas e diversificadas desde os primeiros anos. Ademais, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009, p. 5) também corroboram essa ideia ao indicar que "o brincar deve ser considerado um direito da criança".

O que significa que os educadores têm a responsabilidade não apenas de incluir atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas, mas também de criar um ambiente onde as crianças se sintam seguras e encorajadas a explorar por meio do jogo.

Desta forma, a relevância do brincar na educação infantil vai além do simples entretenimento; trata-se de uma necessidade fundamental para o desenvolvimento integral da criança. As interações lúdicas ajudam as crianças a desenvolverem habilidades cognitivas, emocionais e sociais essenciais para sua vida futura.

Portanto, cabe aos educadores reconhecerem essa realidade e integrarem práticas lúdicas em seus currículos, ou seja, é crucial lembrar que cada criança é única e traz consigo experiências distintas ao ambiente escolar. Portanto, as práticas lúdicas devem ser adaptadas às necessidades individuais das crianças, respeitando suas particularidades e promovendo um aprendizado inclusivo. O compromisso com a ludicidade na educação infantil não é apenas uma questão pedagógica; é um direito das crianças assegurado pelos marcos legais brasileiros.

1.6 Tipos de jogos e brincadeiras na educação infantil

Na educação infantil, os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças. Segundo Lobo (2018, p. 23), "as brincadeiras são essenciais para a construção do conhecimento, pois permitem

que as crianças explorem o mundo ao seu redor de forma lúdica." Por meio dessa exploração é crucial para o desenvolvimento cognitivo e social dos pequenos estudantes.

Os jogos podem ser classificados em diferentes tipos, como jogos de regras, jogos simbólicos e jogos de construção. De acordo com Ferreira (2020, p. 45), "os jogos de regras são importantes para o aprendizado da socialização, pois ensinam as crianças a respeitar normas e a lidar com adversidades".

Já os jogos simbólicos permitem que as crianças expressem suas emoções e imaginações, como destaca Almeida (2019, p. 67): "por meio do jogo simbólico, a criança reproduz situações do cotidiano, desenvolvendo sua criatividade e habilidades sociais".

Além disso, as brincadeiras ao ar livre são essenciais para promover a saúde física e mental das crianças. Conforme afirma Santos (2021, p. 89), "as atividades físicas realizadas durante as brincadeiras ao ar livre contribuem para o desenvolvimento motor e a saúde emocional das crianças".

Ademais, nessa mesma linha de pensamento acima, a variedade de jogos e brincadeiras na educação infantil não apenas enriquece o processo de aprendizagem, mas também proporciona experiências valiosas que favorecem o crescimento integral dos educandos.

Desse modo, na educação infantil, os jogos e brincadeiras são considerados ferramentas fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças. Eles não apenas promovem o aprendizado, mas também favorecem a socialização e a expressão emocional. Como destaca Lobo (2018, p. 23), "as brincadeiras são essenciais para a construção do conhecimento, pois permitem que as crianças explorem o mundo ao seu redor de forma lúdica".

Via essa exploração é uma parte crucial do processo pedagógico, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo e social dos pequenos. Os jogos podem ser classificados em diferentes tipos, cada um com suas características e benefícios específicos. Os jogos de regras, por exemplo, são fundamentais para a aprendizagem da socialização.

Ferreira (2020, p. 45) afirma que "os jogos de regras são importantes para o aprendizado da socialização, pois ensinam as crianças a respeitar normas e a lidar com adversidades." Com base nesses jogos tem-se que não apenas ajudam as

crianças a entenderem a importância do trabalho em equipe, mas também promovem habilidades como a paciência e o respeito mútuo. Outra categoria importante são os jogos simbólicos, que permitem que as crianças expressem suas emoções e imaginações.

Para Almeida (2019, p. 67) enfatiza-se que "por meio do jogo simbólico, a criança reproduz situações do cotidiano, desenvolvendo sua criatividade e habilidades sociais". Uma vez que estes jogos oferecem um espaço seguro para que as crianças explorem diferentes papéis sociais e experimentem situações diversas que podem vivenciar na vida real. Além dos jogos de regras e simbólicos, os jogos de construção também desempenham um papel significativo na educação infantil. Eles estimulam o desenvolvimento motor e a coordenação das crianças.

Em Lobo (2018, p. 35) observa-se que "os jogos de construção permitem que as crianças utilizem sua criatividade ao mesmo tempo em que trabalham habilidades motoras finas." Esse tipo de atividade também incentiva o pensamento crítico e a resolução de problemas, uma vez que as crianças precisam planejar e executar suas ideias. As brincadeiras ao ar livre são outro aspecto essencial no desenvolvimento infantil.

Santos (2021, p. 89) afirma que "as atividades físicas realizadas durante as brincadeiras ao ar livre contribuem para o desenvolvimento motor e a saúde emocional das crianças." Brincar ao ar livre não só promove a atividade física necessária para uma boa saúde, mas também oferece oportunidades para interações sociais mais ricas entre as crianças.

A importância do brincar na educação infantil vai além do simples entretenimento; ele é uma forma legítima de aprendizado. Ferreira (2020, p. 58) menciona que "brincar é uma linguagem natural da criança; através dela, elas expressam suas ideias e sentimentos". Por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades sociais importantes, como empatia e cooperação. Além disso, os educadores devem estar atentos à diversidade nas brincadeiras oferecidas às crianças.

Almeida (2019, p. 70) ressalta nessa perspectiva que é muito relevante, portanto "é fundamental criar um ambiente inclusivo onde todas as crianças possam participar das atividades lúdicas." Isso inclui adaptar jogos para atender às necessidades de cada criança, garantindo assim um espaço onde todos se sintam

valorizados e incluídos. Outro ponto importante é o papel dos educadores na mediação das brincadeiras.

Ainda Lobo (2018, p. 90) destaca que "o educador deve atuar como mediador nas brincadeiras, orientando e estimulando as interações entre as crianças". Sendo que essa mediação é crucial para garantir que todas as crianças tenham oportunidades iguais de participação e aprendizado. Os jogos também podem ser utilizados como ferramentas para abordar temas relevantes no cotidiano das crianças.

De acordo com Santos (2021, p. 100) afirma-se a esse respeito que "por meio dos jogos é possível trabalhar questões como respeito à diversidade e resolução de conflitos". Dessa forma, os educadores podem utilizar os jogos como um meio eficaz para promover valores importantes desde cedo. Por fim, é essencial reconhecer que cada tipo de jogo ou brincadeira tem seu lugar no processo educativo.

Ferreira (2020, p. 112) conclui afirmando que "a diversidade nas brincadeiras enriquece o ambiente escolar e proporciona experiências valiosas para o desenvolvimento integral da criança". Portanto, ao planejar atividades lúdicas na educação infantil, é importante considerar diferentes tipos de jogos que atendam às necessidades e interesses das crianças.

1.7 A formação de professores no contexto lúdico

No que se refere a formação de professores brasileiros, é relevante salientar de ser um elemento central para que o lúdico seja efetivamente inserido na prática pedagógica, conforme a BNCC (2017). Em que os professores precisam estar preparados para compreender o valor das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem e para aplicá-las de forma estratégica.

Para Souza e Rocha (2021, p. 23), "a formação inicial e continuada dos professores deve incluir conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil e as dinâmicas do brincar, visando preparar os profissionais para utilizar o lúdico como ferramenta educativa".

Com base nessa premissa, é fundamental que os programas de formação de professores incentivem uma reflexão crítica sobre o papel do lúdico na educação infantil. Dessa forma, pode-se evidenciar acerca desses processos do quanto é válida a formação docente naquilo que deve abranger o desenvolvimento de habilidades

para planejar e implementar atividades lúdicas que realmente contribuam para o desenvolvimento integral dos alunos.

Outra questão importante na formação de professores é a capacitação para lidar com a diversidade cultural e social presente nas salas de aula. O que segundo a BNCC (2017, p. 52), “o lúdico pode ser um meio poderoso para integrar as diferenças culturais, promovendo o respeito e a valorização das distintas experiências de vida das crianças”.

Nesse sentido, é essencial que o professor seja capacitado para adaptar as atividades lúdicas, continuamente, de modo a atender às necessidades e particularidades de cada criança, sobretudo com foco em promover um ambiente inclusivo e acolhedor.

A formação docente deve, portanto, possibilitar que o professor tenha uma visão ampla e crítica sobre o lúdico na educação infantil. Barros e Silva (2019) ressaltam que “é papel da formação de professores promover o desenvolvimento de práticas pedagógicas que vejam o lúdico como um processo dinâmico e essencial para a construção do conhecimento”.

Logo, em destaque de alinhar aos cursos de pedagogia no que podem ter em termos de formações continuadas e devem fornecer aos professores ferramentas teóricas e práticas que os capacitem a integrar o lúdico de forma significativa em suas metodologias.

Ademais, nesse contexto, é relevante que a formação de professores inclua a discussão sobre os desafios e as possibilidades do lúdico na educação infantil, especialmente em contextos de vulnerabilidade social. De acordo com Souza e Rocha (2021, p. 7), “os professores que atuam em escolas de comunidades carentes enfrentam dificuldades em implementar práticas lúdicas devido à falta de recursos e de apoio institucional”.

Para tanto, esse cenário demonstra a necessidade de políticas públicas e de investimentos que viabilizem o acesso a materiais e espaços adequados para o desenvolvimento de atividades lúdicas. Algo que a escola deve estimular mais, partindo sobremaneira da ideia de aposta na qualidade formativa do educador.

A afirmação acima destaca um desafio significativo enfrentado por professores que atuam em escolas de comunidades carentes. Logo, cumpre notar que a falta de recursos é um obstáculo que pode limitar a capacidade dos educadores de

utilizar práticas lúdicas, que são essenciais para o engajamento dos alunos e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Uma vez que em ambientes onde os recursos são escassos, a criatividade dos professores é testada, pois eles precisam encontrar maneiras alternativas de ensinar sem os materiais adequados.

Assim, o apoio institucional é crucial para a implementação de práticas lúdicas. Sendo que as escolas devem receber suporte adequado da gestão escolar, para estimular os professores e impactar negativamente a qualidade do ensino. O apoio pode vir na forma de formação continuada, materiais didáticos ou até mesmo políticas que incentivem ações pedagógicas mais dinâmicas e interativas. Sem esse respaldo, os educadores podem se sentir isolados em suas tentativas de inovar.

Além disso, é essencial que as políticas públicas foquem na construção de uma infraestrutura que promova a ludicidade nas escolas. Isso abrange não só a oferta de materiais, mas também a adaptação dos espaços físicos, como salas de aula e áreas externas, que podem ser convertidos em ambientes de aprendizado colaborativo e criativo. A criação de projetos que envolvam a comunidade escolar e estimulem a participação de pais e responsáveis pode ser uma estratégia eficaz para enriquecer essas vivências.

Outro ponto a ser destacado é a valorização do trabalho dos educadores. Reconhecer e recompensar aqueles que se dedicam a implementar práticas lúdicas pode incentivar mais professores a adotar essas metodologias em suas aulas. Programas de incentivo e premiações podem ser uma maneira de ressaltar a importância da ludicidade no ensino e promover a troca de experiências entre os docentes.

Em resumo, para que as práticas lúdicas sejam realmente incorporadas ao cotidiano escolar, é necessário um esforço conjunto que inclua políticas públicas sólidas, formação continuada para os educadores e a valorização de seu trabalho. Somente dessa forma será viável criar um ambiente educacional que favoreça o desenvolvimento integral das crianças, permitindo que elas se tornem aprendizes ativos e engajados. Além disso, é fundamental que a escola reconheça o brincar como parte essencial do processo de aprendizagem, e não apenas como uma atividade complementar. O lúdico, quando bem orientado, estimula a criatividade, a socialização e o pensamento crítico desde os primeiros anos de vida escolar.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para efeito de seguimento bem norteador da pesquisa nessa temática, foram utilizados alguns procedimentos metodológicos que facilitam e contribuem no desenvolvimento do estudo em si, e deram muito mais ênfase a respeito da linha de pesquisa, que neste caso foi o lúdico como objeto de estudo.

a. Procedimentos de investigação

A metodologia deste trabalho partiu da pesquisa de revisão bibliográfica e com apoio em um estudo de campo de natureza exploratória e descritiva sobre o seguinte tema, Educação Infantil: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Em que a mesma se deteve a uma abordagem de cunho qualitativo, sendo realizada primeira uma revisão bibliográfica com autores de obras renomadas com foco específico no tema da pesquisa, tendo também o objetivo de entender os conceitos de ensino-aprendizagem, lúdico, teorias relacionadas e práticas comuns na educação infantil.

No cronograma da pesquisa exploratória, constou:

Definição e elaboração dos instrumentos de coleta de dados	1º atividade
Apresentação da proposta à escola (direção e docentes)	2º atividade
Aplicação da proposta de intervenção pedagógica	3º atividade
Aplicação do questionário e compilação dos dados	4º atividade

Fonte: Autoras, 2024.

b. Instrumentos de pesquisa

O presente estudo ocorreu em uma escola pública da Educação Infantil na cidade de São Luís Gonzaga do Maranhão – MA, onde foi realizado um levantamento de dados e informações por meio de rodas de conversa, aplicação de questionário junto aos educadores desta unidade escolar e proposta de intervenção para melhor desenvolver o trabalho, com condução na aplicação da pesquisa por meio das acadêmicas do curso de pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), Jacqueline Bessa da Silva e Janaina Bessa da Silva. Também foram partes

indispensáveis no processo de pesquisa, a comunidade escolar, incluindo professores, alunos, coordenadores e gestores.

E nessa perspectiva as pesquisadoras utilizaram-se de questionário após aplicada a proposta junto ao público-alvo. Em que constou de perguntas abertas e fechadas junto aos entrevistados. E antes de percepções empíricas acerca da realidade da escola contou-se com o apoio dos educadores desta unidade educacional escolar pública.

c. Sujeitos da pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola pública de educação infantil, localizada na área urbana da cidade de São Luís Gonzaga do Maranhão – MA, a mesma foi escolhida por se tratar de uma escola com atendimento infantil e por ser esse o público-alvo da pesquisa exploratória, uma vez que a ludicidade desperta uma série de aprendizados e benefícios no desenvolvimento de uma criança, tanto físico, cognitivo, social, motor etc. Visando uma abordagem pedagógica que valoriza o lúdico no ensino, foram realizadas observações das dinâmicas entre educadores e alunos, além das observações na área de recreação da escola.

É importante que as crianças participem de brincadeiras e jogos ao ar livre e interajam umas com as outras, essa ação contribuirá para a implementação do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças. Quanto à faixa etária das crianças, o público-alvo foram crianças de 4 a 5 anos em diferentes turmas para que haja a comparação do aprendizado.

Entrevistas por meio de rodas de conversas e questionários com perguntas objetivas e subjetivas foram oportunas com o contato entre pesquisadores e educadores, a fim de analisar e coletar informações a respeito das visões, métodos e estratégias de cada educador a serem utilizadas por meio do lúdico. A pesquisa levou em consideração o contexto sociocultural da cidade onde a instituição se localiza. Isso é importante, pois fatores externos podem influenciar significativamente as práticas educativas e a maneira como o lúdico é percebido e valorizado no ambiente escolar.

Desta forma, a pesquisa foi realizada ao longo de um semestre, permitindo observações em diferentes momentos do período letivo e a análise de como as práticas lúdicas se adaptam a diferentes contextos e necessidades. E essencialmente

em uma semana do mês de novembro de 2024 foram feitas as últimas apostas junto a escola e público-alvo.

d. Lócus da pesquisa

É na educação infantil que a criança inicia a formação de suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Essa etapa é fundamental para o desenvolvimento da criança e o lúdico desenvolve um papel essencial através das atividades lúdicas que estimulam e despertam o interesse das crianças.

O universo deste estudo foi composto por crianças da Educação Infantil, na faixa etária de 4 a 5 anos. A escolha para este grupo deu-se devido a sua fase de desenvolvimento, onde o lúdico se faz presente e é necessário para desenvolver habilidades socioemocionais na criança. A amostra, por sua vez, foi formada por 12 profissionais que atuam nessa escola junto às crianças, especialmente com um olhar para as salas organizadas em 2 turmas da educação infantil, com idades variando entre 4 e 5 anos, enfatizando a diversidade socioeconômica e cultural, além de garantir a representatividade.

A instituição selecionada foi uma escola pública, a Unidade Educacional Infantil Jardim de Infância Victor Sousa Silva, da cidade de São Luís Gonzaga do Maranhão - MA, que apoia uma abordagem pedagógica mais centrada e voltada para a ludicidade e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem. A participação dos educadores, pais e responsáveis foi essencial para proporcionar uma visão mais completa sobre a percepção do lúdico no processo de ensino.

Foram realizadas observações durante as atividades lúdicas, entrevistas e aplicação de questionários com educadores da comunidade escolar, para que tivesse uma compreensão de suas práticas e percepções mais assertiva e ampla acerca das atividades educativas desta unidade educacional.

e. Procedimentos de análises

A coleta de dados para o desenvolvimento da pesquisa foi feita por meio do levantamento bibliográfico de autores com obras e estudos voltados para o tema em questão. Além do levantamento bibliográfico também foi feita uma análise e aplicada

uma pesquisa para a obtenção de informações a respeito de como o processo de ensino-aprendizagem pode ser facilitado quando se utiliza como método desse processo, o lúdico.

Nesta pesquisa e aplicação, na mesma, foram feitas rodas de conversas com os educadores da escola de educação infantil, na qual foram feitas perguntas como, por exemplo: De que forma o lúdico tem contribuído na docência do professor? Qual a sua importância e os seus benefícios para o desenvolvimento dos alunos em sala de aula? Dentre outras perguntas. Essa troca de informações por meio da roda de conversa foi fundamental, visto que, logo após a roda de conversa, foi disponibilizado um questionário com perguntas objetivas e subjetivas com a função de obter dados e informações mais aprofundadas, pois o público-alvo do questionário foram os docentes da escola no qual ficaram responsáveis por responder as perguntas e tiveram um tempo cronológico para entregar o mesmo com todas as perguntas respondidas.

Para aplicação da proposta de intervenção foi escolhida duas turmas (educação infantil), nestas turmas foram feitas aplicações de recursos didáticos para facilitar uma proposta de atividade escolar, os mesmos recursos também podem ser utilizados ou melhorados para trabalhar disciplinas como língua portuguesa, matemática, ciências e outros componentes curriculares que fazem parte do currículo de ensino da escola escolhida.

Vale ressaltar que os recursos didáticos foram elaborados por meio de materiais que podem ser encontrados no ambiente com grande facilidade, incluindo peças que poderiam ir ou estar no lixo. Esta proposta de recurso bom, barato e acessível serve para demonstrar que é possível sim, incluir recursos didáticos e lúdicos dentro das salas de aula, com a proposta de auxiliar e promover uma aprendizagem significativa.

f. Perspectiva de análise e interpretação de dados

Ao serem coletados todos os dados por meio do questionário, foram analisadas as informações e observações a respeito das rodas de conversa juntamente com a proposta de intervenção, os mesmos foram organizados em um compilado de informações a respeito do tema, que posteriormente foram inseridos

nesta proposta monográfica, de forma clara e objetiva, para que se pudesse ter uma boa compreensão no que se diz respeito ao tema escolhido e melhor fundamentado.

Também foram analisados o ambiente em que as crianças estão inseridas, a forma como os educadores lidam com a ludicidade em sala de aula, e entre outros aspectos que merecem atenção, afinal a utilização desse método que engloba a pesquisa exploratória torna-se necessária, uma vez que é importante descrever as práticas e experiências dos educadores e das crianças em relação ao uso das atividades lúdicas no ambiente escolar.

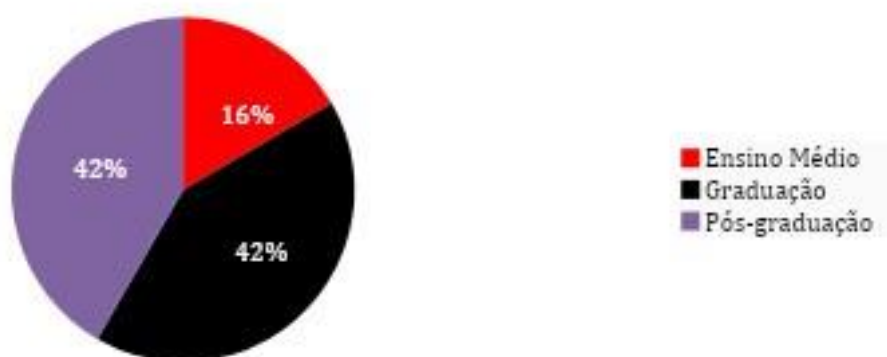
i. Análise dos dados tabulados

A partir desse tópico tem-se exposto sobre os resultados acerca dos dados que foram obtidos por amostragem na aplicação dos questionários a 12 (doze) educadores da U.E.I Jardim de Infância Victor Sousa Silva, na cidade de São Luís Gonzaga do Maranhão - MA.

1. Questionários aplicado aos professores

A princípio, foram 12 educadores para 12 questionários aplicados, juntamente com 2 turmas de alunos para participarem da proposta, incluindo meninos e meninas com idades variando entre 4 a 5 anos.

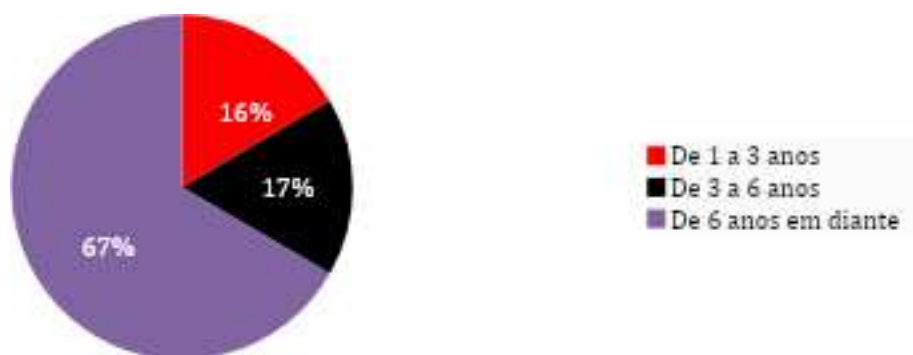
Gráfico 01 - Percentual representativo sobre a formação dos educadores do local pesquisado.



Fonte: Autoras, 2024.

No gráfico acima nota-se o percentual representativo da formação dos participantes educadores da escola, sendo 42% com graduação e o mesmo percentual de 42% para pós-graduação, além de 16% com ensino médio. Percebe-se que a escola tem uma boa equipe em termos de formação para sua atuação junto ao público-alvo.

Gráfico 02 - Percentual representativo sobre o tempo de atuação dos educadores do local pesquisado.



Fonte: Autoras, 2024.

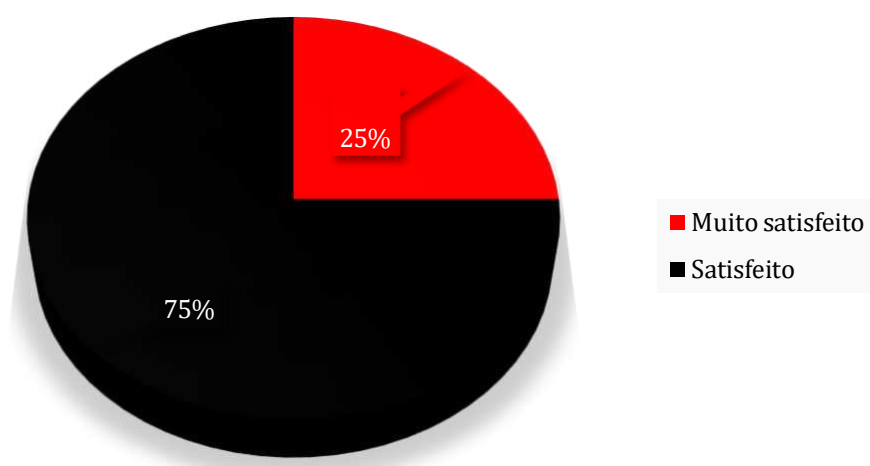
Ao perguntar acerca do tempo de atuação dos educadores nesse espaço, obteve-se de 67% de 6 anos em diante, com 17% de 3 a 6 anos e 16% de 1 a 3 anos de atuação. Como perceber-se, são profissionais com uma experiência considerável e boa para área.

Após serem feitas algumas perguntas abertas acerca da educação praticada, obteve-se dos participantes da pesquisa o seguinte: “A educação infantil é a primeira etapa da Educação Básica e uma das mais importantes e tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança de 0 a 5 anos de idade”; “É tudo aquilo que se remete a jogos e divertimento”; “A criança aprende através de músicas, gravuras, brincadeiras, jogos etc.”; “Ajudar o aluno a desenvolver o pensamento crítico, ensinando o mesmo a se posicionar socialmente e politicamente”; “Auxiliar o aluno a desenvolver habilidades socioemocionais, cognitivas e seus direitos e deveres em sociedade”.

Percebe-se também que atividades assim podem contribuir para a construção de um espaço onde as crianças se sintam seguras e motivadas a explorar suas ideias. Esse ambiente acolhedor é crucial para que elas possam expressar suas emoções e

curiosidades livremente. Portanto, ao valorizar o brincar, estamos não apenas promovendo o aprendizado, mas também formando cidadãos mais empáticos e críticos, prontos para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

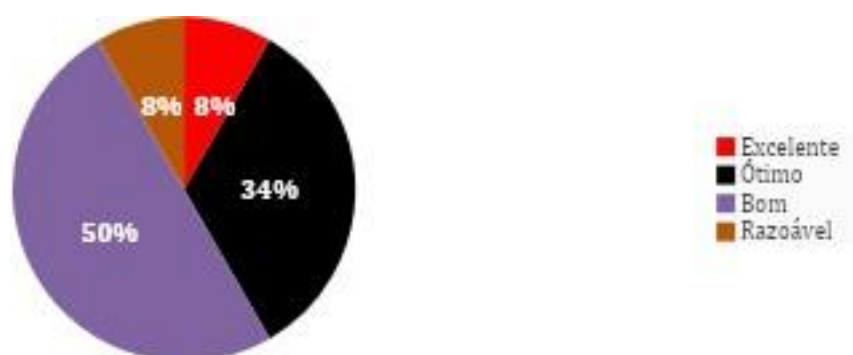
Gráfico 03 - Percentual representativo sobre a satisfação com a escola por parte dos pesquisados.



Fonte: Autoras, 2024.

Ao buscar saber sobre a satisfação com a escola, os educadores responderam Satisfeito em 75% e Muito Satisfeito 25%. O que demonstra que a escola tem uma boa aceitação por parte do público atendido. Tendo em vista o que é praticado na escola.

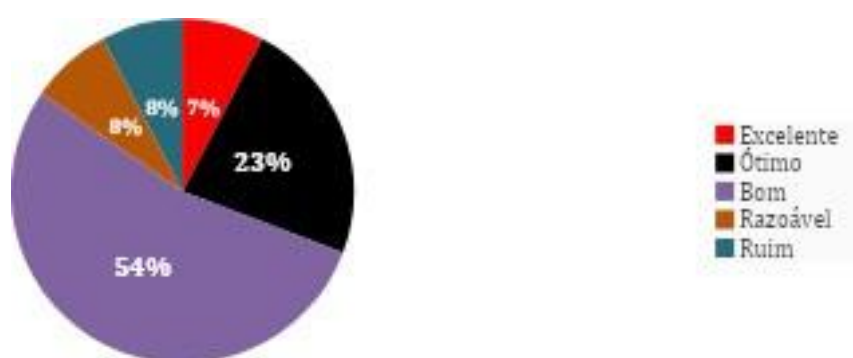
Gráfico 04 - Percentual representativo quanto ao desempenho dos educadores com as atividades lúdicas.



Fonte: Autoras, 2024.

Ao perguntar acerca do desempenho dos professores em suas atividades lúdicas, responderam Excelente em 8%, seguido de Ótimo em 34%, Bom em 50% e Razoável em 8%. O que demonstra que a escola possui educadores que mostram serem positivos na aceitação de como conduzir as atividades. Algo crucial para o bom funcionamento da escola em suas metas e planejamento de suas atividades e sua continuidade junto ao público atendido, sobretudo pautado no protagonismo dos educadores e suas práticas em sala de aula.

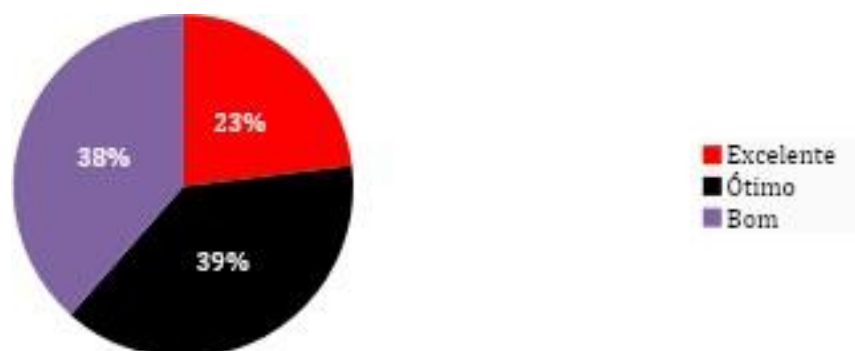
Gráfico 05 - Percentual representativo quanto ao nível das aulas na escola.



Fonte: Autoras, 2024.

Em termos de nível das aulas na escola, as respostas foram: Excelente em 7%, Ótimo em 23%, Bom em 54%, Razoável em 8% e Ruim em 8%. O que percebe-se é que de maneira geral esse aspecto de nível das aulas na escola é avaliado de maneira positiva pelos educadores.

Gráfico 06 - Percentual representativo sobre como o lúdico contribui na docência.

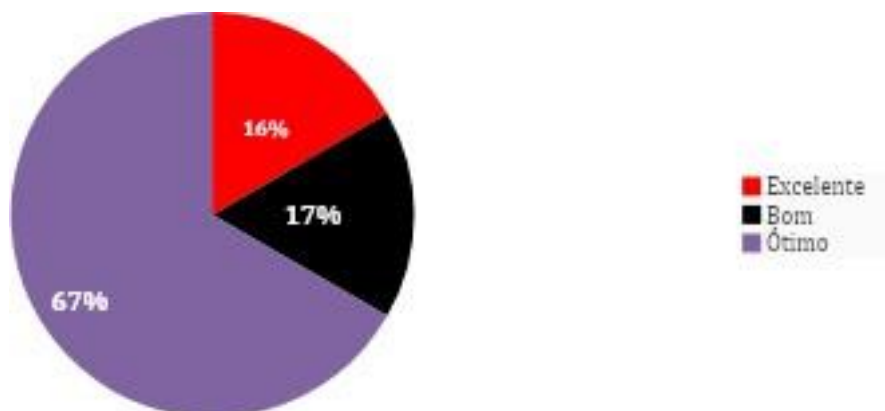


Fonte: Autoras, 2024.

No que se refere ao lúdico e sua contribuição na docência, as respostas foram: Excelente em 23%, Ótimo em 39% e 38% para Bom. O que é perceptível do quanto é avaliado como positiva essa situação argumentada diretamente pelos entrevistados.

Ademais, é perceptível o quanto as práticas de ludicidade na sala de aula oferta em termos de aprendizado e de socialização dos envolvidos, servindo como mecanismo estimulador do processo educacional em seus objetivos e em conformidade com as diretrizes da escola e legislação vigente e pertinentes a esse campo educacional e suas maneiras de alcance de metas.

Gráfico 07 - Percentual representativo sobre a experiência com o lúdico na sala de aula.



Fonte: Autoras, 2024.

Ao ver sobre a experiência com o lúdico na sala de aula, tiveram respostas de Excelente em 16%, Bom em 17% e Ótimo em 67%. O que nesse sentido mostra com evidência ser importantíssimo ter esse mecanismo na sala de aula como crucial e significativo para o processo educacional escolar dos alunos.

Gráfico 08 - Percentual representativo sobre o progresso dos alunos ao utilizar ludicidade no ensino.



Fonte: Autoras, 2024.

Visto sobre o progresso dos alunos ao utilizar ludicidade no ensino, teve-se de Excelente em 33%, seguido de Ótimo em 42% e ainda em Bom com 25%. O que pode-se perceber que é visto progresso nesse quesito junto ao público atendido. Torna-se necessário, nesse cenário, perceber que ao fazer uso de ludicidade na sala de aula, os educadores fazem o devido encontro com a defesa de práticas atuais no campo educacional.

Gráfico 09 - Percentual representativo sobre a definição das práticas e experiências dos educadores e das crianças em relação ao uso das atividades lúdicas no ambiente escolar.



Fonte: Autoras, 2024.

Em termos de definição das práticas e experiências dos educadores e das crianças em relação ao uso das atividades lúdicas no ambiente escolar, responderam que é Excelente em 42%, Ótimo para 33% e Bom em 25%. Logo, percebe-se que ocorre dentro de uma lógica positiva tais iniciativas de ludicidade. Ademais, esse dado revela uma percepção otimista acerca do uso de ludicidade no ambiente escolar. A

predominância dos resultados Excelente e Ótimo (75% no total) indica que tanto educadores quanto crianças reconhecem o valor das experiências lúdicas como uma parte fundamental do processo educativo aplicado. E ainda que essa avaliação positiva sugere que as práticas lúdicas estão sendo bem implementadas e apreciadas, o que é essencial para um aprendizado significativo.

O fato de 42% considerarem as práticas como Excelentes demonstra que há um reconhecimento evidente dos benefícios que essas atividades trazem para o desenvolvimento das crianças, tanto em termos cognitivos quanto sociais e emocionais. O que inclui a promoção da criatividade, a melhoria das habilidades de comunicação e a capacidade de trabalhar em equipe. A ludicidade cria um ambiente escolar mais acolhedor e prazeroso, e as crianças sentem-se motivadas a aprender.

Por outro lado, o percentual de 25% que avaliou as práticas como Bom é ainda um indicativo de que há espaço para melhorias. Mesmo que a maioria tenha uma visão positiva, é importante entender quais aspectos poderiam ser aprimorados. Outro ponto crucial é que a implementação de práticas lúdicas vai além do simples uso de jogos ou atividades recreativas.

A eficácia das práticas lúdicas depende de uma abordagem estruturada e intencional, onde os educadores desempenham um papel fundamental na facilitação do aprendizado. Isso envolve a seleção cuidadosa das atividades, a adaptação dos conteúdos às necessidades dos alunos e a criação de experiências que estimulem a curiosidade e o engajamento. Além disso, é essencial que haja um acompanhamento contínuo do progresso das crianças, permitindo ajustes nas estratégias utilizadas.

A formação dos professores também é um aspecto crucial. Investir em capacitação para que eles possam integrar as práticas lúdicas de maneira eficaz no currículo escolar pode resultar em um impacto significativo na qualidade da educação. Portanto, enquanto a maioria reconhece os benefícios das atividades lúdicas, é vital que se trabalhe para que todos os educadores se sintam preparados e confiantes em implementar essas práticas de forma consistente.

Em suma, embora o reconhecimento positivo das práticas lúdicas seja encorajador, a busca por melhorias e a formação adequada dos educadores são passos essenciais para maximizar o potencial dessas abordagens no desenvolvimento integral das crianças.

4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A proposta de intervenção pedagógica foi aplicada na U.E.I Jardim de Infância Victor Sousa Silva, a mesma localizada na zona urbana de São Luís Gonzaga do Maranhão, e na qual foi explorado o seguinte tema: Educação Infantil: um estudo sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Em que fez-se o uso de brincadeiras lúdicas junto aos alunos em uma sala em específico, com o devido planejamento e organização.

Acerca da justificativa da proposta, consistiu em ter a educação infantil como um período crucial para o desenvolvimento integral da criança, e o lúdico desempenha um papel fundamental nesse processo. Conforme aponta Lobo (2018, p. 15), "o brincar é a linguagem natural da criança, sendo essencial para sua aprendizagem e desenvolvimento".

A proposta pedagógica nesse contexto visa implementar atividades lúdicas que estimulem a curiosidade, a criatividade e a interação social, promovendo um ambiente de aprendizado significativo junto aos alunos a partir de atividades planejadas e intencionais. As atividades tiveram como objetivos:

1. Promover a aprendizagem significativa por meio de atividades lúdicas.
2. Estimular a criatividade e a imaginação das crianças.
3. Fomentar a socialização e o trabalho em equipe.
4. Integrar diferentes áreas do conhecimento através do brincar.

Acerca da metodologia, a intervenção foi realizada em duas turmas de educação infantil, utilizando jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas. As atividades foram divididas em três etapas:

1. Planejamento das Atividades: com reunião com os educadores para selecionar jogos apropriados que atendam aos objetivos propostos e seleção de materiais que serão utilizados nas atividades lúdicas (brinquedos, jogos de tabuleiros que desenvolva algum aprendizado, materiais recicláveis etc.)

2. Execução das Atividades: com a realização de atividades lúdicas que envolvem jogos de regras, jogos simbólicos com foco no aprendizado do aluno e brincadeiras ao ar livre. E cada atividade foi planejada para abordar conteúdos diversos, como matemática, linguagem e ciências.

Além dos educadores atuarem como apoio ao alunado, como cita Santos

(2012, p. 102), de ter no ambiente escolar “mediadores, estimulando as interações entre as crianças e ajudando na resolução de conflitos que possam surgir durante as brincadeiras”.

3. Avaliação das Atividades: com observação do desenvolvimento das crianças durante as atividades lúdicas. E aplicação de questionários para os educadores refletirem sobre a eficácia das atividades propostas.

No que se refere aos resultados esperados, contou-se com a implementação das atividades lúdicas naquilo que elas conhecem e contribuem para: o aumento do engajamento das crianças nas atividades propostas; a construção de conhecimentos significativos que permaneçam na memória das crianças. Em que nessa lógica, o pesquisador Ferreira (2020, p. 48) externa que “o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como empatia e cooperação”. Em se tratando de educação infantil e práticas de lúdico no processo de ensino-aprendizagem, cabe frisar que a educação infantil é um período decisivo para o desenvolvimento das crianças, e o brincar é uma das formas mais efetivas de aprendizagem.

Segundo Lobo (2018, p. 34), “as experiências lúdicas não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo, mas também promovem o vínculo afetivo e a formação da identidade.” Por meio dessa visão, o lúdico possibilita que as crianças explorem o mundo ao seu redor, experimentando e construindo saberes de maneira prazerosa. O brincar é um direito da criança, conforme afirmado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). É fundamental que as instituições de ensino reconheçam a importância do jogo no processo educativo. Santos (2021, p. 56) destaca que “a ludicidade deve ser integrada ao currículo escolar, permitindo que as crianças aprendam de forma ativa e participativa”.

E nessa percepção, cumpre notar que com o brincar tem-se em vista desde a promoção da aprendizagem significativa por meio de atividades lúdicas, estímulos a criatividade e a imaginação das crianças, fomento da socialização e o trabalho em equipe, integração de diferentes áreas do conhecimento através do brincar, bem como o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas através de jogos. Para tanto, segundo Lobo (2018, p. 41) sugere-se em sua visão que “o planejamento deve contemplar a diversidade das brincadeiras, respeitando as preferências e necessidades das crianças”.

De todo modo, para a execução das atividades, torna-se necessário que as

atividades lúdicas envolvam jogos de regras, jogos simbólicos e brincadeiras ao ar livre, por exemplo, com vista servir na lógica a que defende Santos (2021, p. 102), ao afirmar que “os educadores atuarão como mediadores, estimulando as interações entre as crianças e ajudando na resolução de conflitos que possam surgir durante as brincadeiras.

O que é visto como atividade planejada para abordar conteúdos diversos, como matemática, linguagem e ciências. E que serve de base para o aprendizado do alunado. Em Ferreira (2020, p. 77) afirma-se que “o jogo é um poderoso recurso didático que pode ser utilizado para ensinar conceitos complexos de forma simples e acessível”.

Outro fator relevante nesse meio é a avaliação das atividades, em que observa-se do desenvolvimento das crianças durante as atividades lúdicas, aplica-se questionários para os educadores refletirem sobre a eficácia das atividades propostas, bem como realiza-se um momento de feedback com as crianças para avaliar suas percepções sobre as atividades realizadas. Essa percepção tem especulado em afirmações como que a avaliação deve ser contínua e adaptativa, conforme propõe Santos (2021, p. 110), “permitindo ajustes nas práticas pedagógicas em tempo real”.

Nesse aspecto, como resultados esperados, tem-se de que espera-se que a implementação das atividades lúdicas contribua para o aumento do engajamento das crianças nas atividades propostas, a construção de conhecimentos significativos que permaneçam na memória das crianças e a promoção da autonomia infantil através da escolha livre nas brincadeiras. Como defende Ferreira (2020, p. 48), “o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como empatia e cooperação”.

Com isso, nota-se que o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como empatia e cooperação, são fundamentais para a formação de relacionamentos saudáveis e para a convivência em sociedade. Em que permitem que as pessoas se conectem de maneira mais profunda, compreendam as emoções dos outros e trabalhem juntas em prol de objetivos comuns. Bem como da empatia, assim, ajuda a criar um ambiente mais solidário e inclusivo, enquanto a cooperação é essencial para resolver conflitos e promover o bem-estar coletivo. Logo, consta do foco em competências que desde cedo pode ter um impacto positivo em diversas áreas da vida, como na educação, no trabalho e nas relações pessoais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa evidencia a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças durante a educação infantil. É possível notar que essas práticas contribuem diretamente para o crescimento infantil, pois permitem a exploração de diferentes significados dos saberes, promovem a reflexão sobre as práticas educativas e auxiliam na construção da identidade de cada criança.

O lúdico é incorporado na prática pedagógica por meio de jogos, como amarelinha, roda de conversa e entre outras. As atividades lúdicas são cruciais para a formação de alunos críticos, capazes de desenvolver e construir conhecimento de forma significativa. Durante a infância, o crescimento das crianças é fundamental, pois elas trazem consigo histórias e experiências do cotidiano que são vitais para seu desenvolvimento. Os jogos, quando utilizados como recursos educativos, devem ser apresentados de maneira prazerosa e gratificante, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e socioafetivo dos alunos. Com isso, conclui-se que as crianças aprendem de forma eficaz ao brincar, conversar e imaginar. Portanto, o uso de atividades lúdicas torna o processo de ensino mais atraente e enriquecedor.

A pesquisa abrangente foi conduzida para investigar a influência das práticas lúdicas no desenvolvimento das crianças, abordando três objetivos específicos: o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Os resultados obtidos são reveladores e destacam a importância do brincar na formação integral dos pequenos. Primeiramente, ao analisar a influência das práticas lúdicas no desenvolvimento cognitivo, constatou-se que atividades lúdicas, como jogos de tabuleiro e brincadeiras de construção, estimulam habilidades essenciais, como a resolução de problemas e o pensamento crítico. As crianças que participaram de atividades lúdicas regulares demonstraram um maior desempenho em tarefas cognitivas, evidenciando que o brincar não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma ferramenta poderosa para o aprendizado.

Em segundo lugar, o exame do papel das práticas lúdicas no desenvolvimento social das crianças revelou que o brincar em grupo promove habilidades sociais fundamentais. As interações durante as atividades lúdicas incentivaram a cooperação, a empatia e a comunicação entre as crianças. Aqueles que se envolveram em brincadeiras coletivas mostraram-se mais aptos a formar laços de amizade e a

resolver conflitos de maneira pacífica, refletindo o impacto positivo do lúdico nas relações interpessoais.

Por fim, a avaliação do impacto das práticas lúdicas no desenvolvimento emocional das crianças indicou que o brincar é essencial para a expressão e compreensão das emoções. As atividades lúdicas proporcionam um espaço seguro onde as crianças possam explorar e articular seus sentimentos. Os resultados indicaram que crianças que participaram de brincadeiras criativas e expressivas apresentaram níveis mais altos de autoestima e regulação emocional, sugerindo que o lúdico desempenha um papel crucial na saúde emocional.

Em suma, a pesquisa confirmou que as práticas lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Esses achados ressaltam a necessidade de promover ambientes ricos em oportunidades de brincadeiras, garantindo que as crianças possam explorar, aprender e crescer de maneira integral. As atividades lúdicas favorecem não apenas o aprendizado, mas também o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Essa abordagem é amplamente utilizada nas escolas, com auxílio de professores que promovem a interação social por meio de atividades com livros didáticos. Contudo, é importante reconhecer que a educação enfrenta desafios e peculiaridades que precisam ser superados.

No Brasil, a sociedade tem buscado atender a algumas demandas educacionais, discutindo problemas como preconceitos e discriminações raciais, além de promover o acesso à educação formal e o reconhecimento das práticas lúdicas conforme os costumes locais. A produção de reconhecimento é vital para a vida em sociedade, e muitas vezes, serve como critério de seleção ou exclusão no mercado de trabalho. Nas instituições educacionais surgem, assim, como agentes de mudança, valorizando a cultura das populações, essencialmente das comunidades negras, e promovendo o empoderamento de seus estudantes. Isso ajuda a reduzir a propagação do racismo desde a educação infantil, através da inclusão e valorização da cultura local.

Entre os desafios enfrentados, destaca-se a falta de infraestrutura e materiais adequados para caracterização de brincadeiras, o que limita o potencial educacional do espaço. É importante mencionar que a inclusão de representação de figuras negras e jogos nos livros didáticos representa conquistas que devem ser preservadas. O direito à educação deve ser garantido nos próprios territórios, reconhecendo e

valorizando as especificidades étnico-culturais de cada comunidade, o que fortalece sua identidade.

Essa realidade pode ser evidenciada pela análise da proposta pedagógica e pelos seus resultados obtidos nas entrevistas realizadas durante a pesquisa. Nesse sentido, o lúdico assume um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, especialmente em contextos quilombolas. A educação torna-se, assim, uma ferramenta essencial para o fortalecimento das comunidades, desde que as condições estruturais e pedagógicas sejam adequadas em conformidade com as Diretrizes Curriculares. Além disso, a valorização do brincar como metodologia pedagógica eficaz enriquece a experiência escolar e contribui para a formação de crianças mais felizes e engajadas no processo de aprendizagem. Portanto, é crucial continuar investindo e inovando nessas práticas, assegurando que cada vez mais crianças possam usufruir das experiências lúdicas na escola, como já ocorre em algumas instituições, conforme indicado pela literatura consultada.

Dessa forma, a prática do brincar se torna uma ferramenta poderosa para a formação de crianças mais felizes e saudáveis. A alegria e a espontaneidade que caracterizam o brincar permitem que os alunos expressem sua criatividade e individualidade, contribuindo para uma autoestima mais elevada e uma maior disposição para enfrentar desafios. Crianças que se sentem ativas e seguras em sua escola tendem a ser mais participativas e colaborativas, formando laços afetivos que enriquecem não só sua experiência individual, mas também a dinâmica do grupo.

Portanto, é crucial continuar investindo e inovando nessas práticas, assegurando que cada vez mais crianças possam usufruir das experiências lúdicas na escola. Isso pode incluir a criação de espaços de aprendizado mais flexíveis, a formação de educadores para implementar essas metodologias e o desenvolvimento de parcerias com a comunidade para integrar diferentes formas de brincar no ambiente escolar. As instituições que reconhecem esses benefícios têm aplicado abordagens lúdicas com sucesso, como indicado pela literatura consultada. Uma vez que essas iniciativas sejam ampliadas e compartilhadas, para que mais educadores e gestores escolares possam se inspirar e adotar tais práticas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: Técnica e jogo pedagógico. 6 ed. São Paulo: Edição Loyola, 1990.

ALMEIDA, T. **Brincar é coisa séria**: a importância do jogo na infância. São Paulo: Editora Educação Criativa, 2019.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. São Paulo: Papirus, 1998.

ANTUNES, Celso. **Metodologias ativas**: O caminho para a aprendizagem significativa. São Paulo: Editora do Brasil, 2001.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. Estabelece a Base Nacional Comum Curricular. Diário oficial da união, Brasília, dez. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 6 nov. 2024.

BRASIL. Lei no. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília. 23 de dezembro de 1996.

BARROS, Michele Haine Rocha; ROCHA, Sirlene Rosa 1 da Silva; Ana Paula. **A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo de crianças na Educação Infantil**. Disponível em: <https://finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202101281301045.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2024.

BARROS, A. M. O brincar na educação infantil: contribuições para o desenvolvimento infantil. **Revista Brasileira de Educação Infantil**, v. 15, n. 3, p. 212-230, 2019.

BARROS, A. M.; SILVA, L. R. Formação de professores e o lúdico: desafios e perspectivas. **Educação e Prática Pedagógica**, v. 8, n. 1, p. 89-107, 2019.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 1988.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA**. Brasília, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília, DF, 2004.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006. **Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade em 6 de fev. de 2006.** Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11274.htm. Acesso em: 08 set. 2024.

BRÉSCIA, V. L. P. **Educação Musical:** bases psicológicas e ação preventiva. São Paulo, Átomo, 2003.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** 2011.

CAVALCANTE, Ari de Sá. **Educação:** um desafio contemporâneo. São Paulo: Cortez, 2002.

CAVALCANTI, Zélia. **Brincadeiras cantadas.** Porto Alegre: Artes médicas, 1997.

CARVALHO, Elaine Pereira da Silva. **Contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo.** Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/20556/1/EPSC19072021.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2024.

FERREIRA, M. S. **A relevância da psicomotricidade no desenvolvimento da educação física escolar.** Rio de Janeiro: in Sprint, XV nº 88, 9-11 jan/fev, 1997.

FONTEERRADA, M. T. O. **De tramas e fios:** um ensaio sobre música e educação. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2008.

FREUD, S. **Obras Completas.** Madri: Biblioteca Nueva, 1968. 3 v.

FERREIRA, M. **Jogos de regras na educação infantil:** aprendendo a socializar. Rio de Janeiro: Editora Brincar & Aprender, 2020.

GONÇALVES, Edna Ferreira. **Ludicidade na Educação.** Disponível em: <https://dspace.doc.tum.edu.br/bitstream/123456789/1256/1/Artigo%20p%C3%B3s%20gradua%C3%A7%C3%A3o%20Edna%20-%20Ludicidade.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2024.

GOULART DE FARIA, Ana Lúcia. **Brincar na Educação Infantil:** Autonomia e Criatividade. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

GOMES, Nilma Lino. Diversidade étnico-racial, inclusão e equidade na educação brasileira: desafios, políticas e práticas. **RBPAE**, Goiânia, v. 7, n. 1, Jan. /abr. 2011.

HERRMANN, F. A. **A psique e o eu.** São Paulo: HePsyché, 1999.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade.** DP&A Editora. 11ª

Edição, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias**. Atlas: S. Paulo, 2002.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **Jogos, Brinquedos e a Educação (Org)**. 14. Ed- São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, TIZUKO Mochida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. (Org). 11, ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LEAL, Luiz Antonio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria. **A Ludicidade como Princípio Formativo**. Disponível em:

[https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/download/395/236/](https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/download/395/236/1956#:~:text=Luckesi%20(2004)%20afirma%20que%20a,camente%2C%20vivencia%20uma%20experi%C3%AAncia%20plena)

1956#:~:text=Luckesi%20(2004)%20afirma%20que%20a,camente%2C%20vivencia%20uma%20experi%C3%AAncia%20plena. Acesso em: 04 maio 2024.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. (Org) **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

LOBO, R. **O lúdico na educação**: potencialidades das brincadeiras. Belo Horizonte: Editora Ensino Lúdico, 2018.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução Eloá Jacobina. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2004.

MIRANDA, Shirley Aparecida. Educação escolar quilombola em Minas Gerais: entre ausências e emergências. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 50, maio/ago. 2012. Disponível em:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27523620007>. Acesso em: 08 set. 2024.

MACEDO, Lino de. **Desenvolvimento Infantil**: Teoria e Prática. São Paulo: Editora Vozes, 2009.

MIZUKAMI, Maria da Graça; NICOLETTI, Maria dos Santos. **Educação Interdisciplinar**: Teoria e Prática. São Paulo: Editora Moderna, 2010.

MUNANGA, Kabenguele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil**: identidade nacional versus identidade negra. Petrópolis, Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 8. ed. - São Paulo: Atlas, 2017.

OLIVEIRA, David Eduardo de. **Ancestralidade na Encruzilhada**. Curitiba: Editora Gráfica Popular, 2007.

OLIVEIRA, Vera Barros de; BOSSA, Nádia A. (Org.). **Avaliação psicopedagógica da criança de zero a seis anos**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **Psicologia e epistemologia**. Rio de Janeiro: Forence, 1981.

PENTEADO, Heloísa D. **o jogo e formação de professores: veideopsicodrama pedagógico** (Org.). 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

REIS, Ângela Maria Telles dos. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Disponível em:
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/68324/E%2520%2520ANGELA%2520MARIA%2520TELLES%2520DOS%2520REIS.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwig6dbkrqfAhVzILkGHQHW9C9QFnoECAsQAQ&usg=AOvVaw0MhVO0lvunpIYTlhn3Qs_t. Acesso em: 13 abr. 2024.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Christian Rogério dos. **A importância dos jogos na Educação Infantil**. Disponível em:
<https://www.google.com/amp/s/m.meuartigo.brasilecola.uol.com.br/amp/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 22 jun. 2024.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 26 ago. 2024.

SANTOS, J. **A importância das brincadeiras ao ar livre na infância**. Curitiba: Editora Saúde & Educação, 2021.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

SANTOS, M. C. A importância do lúdico na educação infantil: uma perspectiva pedagógica. **Cadernos de Pedagogia**, v. 5, n. 2, p. 121-137, 2020.

SANTOS, P. H.; ALMEIDA, R. F. Educação infantil e o lúdico na BNCC: desafios e práticas. **Revista de Educação Contemporânea**, v. 10, n. 1, p. 98-116, 2020.

SOUZA, E. C.; ROCHA, T. M. A formação de professores e o brincar na educação infantil. **Revista de Formação Docente**, v. 4, n. 2, p. 45-63, 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO ROTEIRO PARA ATIVIDADES DE CAMPO COM EDUCADORES.

Perfil:

Sexo: () Masculino; () Feminino; () Outro _____

Formação: () Ensino Médio; () Graduação; () Pós-graduação.

Tempo de atuação: () Até 1 ano; () De 1 a 3 anos; () De 3 a 6 anos;
() De 6 anos em diante.

- 1. O que é a educação infantil?**
- 2. O que é o lúdico? E Como a criança aprende através do mesmo?**
- 3. O que a escola, o educador e a família podem fazer para melhorar o aprendizado da criança no ambiente escolar?**
- 4. Como classifica sua satisfação com a sua escola?** () Muito Satisfeito; () Satisfeito; () Pouco Satisfeito; () Insatisfeito.
- 5. Como classifica o desempenho dos educadores da instituição onde trabalha com relação ao uso de atividades lúdicas?** () Excelente; () Ótimo; () Bom; () Razoável; () Ruim; () Péssimo.
- 6. Como considera o nível das aulas de sua escola?** () Excelente; () Ótimo; () Bom; () Razoável; () Ruim; () Péssimo.
- 7. De que maneira o lúdico tem contribuído na docência?** () Excelente; () Ótimo; () Bom; () Razoável; () Ruim; () Péssimo.
- 8. De que forma você avalia as suas experiências com o lúdico em sala de aula?** () Excelente; () Ótimo; () Bom; () Razoável; () Ruim; () Péssimo.
- 9. Como você avalia o progresso dos alunos ao utilizar abordagens lúdicas no ensino?** () Excelente; () Ótimo; () Bom; () Razoável; () Ruim; () Péssimo.
- 10. Como define as práticas e experiências dos educadores e das crianças em relação ao uso das atividades lúdicas no ambiente escolar?** () Excelente; () Ótimo; () Bom; () Razoável; () Ruim; () Péssimo.

APÊNDICE B – FOTOGRAFIAS DE ATIVIDADES DE PESQUISA

Figura 1 – Recurso didático: Caixa de palavras, feito em sua maioria com material reutilizável.



Figura 2 e 3 – Acadêmicas colocando em prática o uso dos recursos didáticos.



Figura 4 – Jogo lúdico numérico e tabela do alfabeto, feito em sua maioria com material reciclável.