

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEDUC
CURSO DE PEDAGOGIA

MAISA OLIVEIRA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

BALSAS

2025

MAISA OLIVEIRA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual do Maranhão para
o grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. Adriano Ferreira da
Silva Neto

BALSAS

2025

S586i

Silva, Maisa Oliveira da.

A importância das práticas lúdicas intencionais na educação infantil.

Maisa Oliveira da Silva /. – Balsas, 2025.

66 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia) Universidade Estadual
do Maranhão – UEMA / Balsas, 2025.

Orientador: Prof. Mestre Adriano Ferreira da Silva Neto

1. Ludicidade. 2. Educação Infantil. 3. Ensino e Aprendizagem. I.
Título.

CDU: 373.24

MAISA OLIVEIRA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada junto ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, para obtenção de grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: / /

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO
Data: 09/06/2025 16:55:05-0300
Verifique em <https://validar.itii.gov.br>

Prof. Me. Adriano Ferreira da Silva Neto (Orientador)

Mestre em Educação

Universidade Estadual do Maranhão

Documento assinado digitalmente
gov.br PAULO DO NASCIMENTO SOUSA
Data: 10/06/2025 19:20:40-0300
Verifique em <https://validar.itii.gov.br>

Prof. Me. Paulo do Nascimento Sousa

Mestre em Educação

Universidade Estadual do Maranhão

Documento assinado digitalmente
gov.br RENNAN ALBERTO DOS SANTOS BARROSO
Data: 23/06/2025 21:43:21-0300
Verifique em <https://validar.itii.gov.br>

Prof. Me. Rennan Alberto dos Santos Barroso

Mestre em Educação Inclusiva

Universidade Estadual do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por sustentar os meus passos e me guiar com sabedoria ao longo dessa jornada acadêmica. Foram momentos difíceis, de incerteza, dúvida, cansaço, mas graças a Deus em cada desafio, encontrei nele força, esperança e coragem para seguir em frente.

À minha família, o meu pilar de amor bem como compreensão, expresso a minha mais profunda gratidão. Agradeço por cada palavra de incentivo, por cada gesto de carinho e pelo esforço incansável que me permitiu alcançar este objetivo. Em especial, à minha mãe Maria Cleomar Oliveira da Silva, que com um amor incondicional, esteve ao meu lado em todos os momentos.

Ao meu orientador, Adriano Ferreira da Silva Neto, registro minha sincera gratidão, pelas suas orientações, dedicação, paciência e por acreditar no meu potencial. A sua orientação foi essencial na concretização desse trabalho e para o meu crescimento enquanto acadêmica, agradeço pelos ensinamentos compartilhados, que foram essenciais para a minha evolução ao longo dessa trajetória.

À todas as minhas amigas, que, com carinho e dedicação, estiveram ao meu lado, me apoiando e incentivando, mesmo nos momentos de incerteza. Sou profundamente grata por compartilharem comigo cada conquista.

Enfim, expresso a minha gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização desta pesquisa. A todos, minha profunda e eterna gratidão!

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar a importância da ludicidade como um recurso didático no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, trata-se de um tema que, na contemporaneidade, tem despertado o interesse de diversos pesquisadores devido a sua importância e as significativas contribuições que oferece ao âmbito educacional. O uso do lúdico representa uma estratégia que permite ao professor diversificar sua forma de ensinar, incorporando jogos e brincadeiras como parte do processo educativo. Apesar de ser amplamente valorizada, a inserção de práticas lúdicas no contexto educacional ainda enfrenta obstáculos, principalmente relacionados à adaptação dessas atividades às particularidades e demandas dos estudantes. A metodologia empregada deu-se por meio da pesquisa de campo e bibliográfica, realizada com artigos, teses e dissertações já publicados, utilizando os bancos de dados científicos: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, sendo realizadas no período de 01 de novembro de 2024 a 09 de junho de 2025, tendo como aporte teórico: Oliveira (2023), Silva Neto (2024), Lima e Neto (2023) e outros. Como resultado dessa pesquisa, percebeu-se que as práticas lúdicas favorecem o desenvolvimento integral da criança de forma dinâmica e afetiva.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Infantil; Ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

This study aims to analyze the importance of playfulness as a didactic resource in the teaching-learning process in early childhood education. This topic has attracted the interest of several researchers in contemporary times due to its relevance and the significant contributions it offers to the educational field. The use of playfulness represents a strategy that enables teachers to diversify their teaching methods by incorporating games and playing into the educational process. Although widely appreciated, the integration of playful practices in the educational context still encounters challenges, mainly concerning the adaptation of these activities to the specific needs and characteristics of students. The methodology employed involved field and bibliographic research, based on previously published articles, theses, and dissertations. The following scientific databases were used: Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel and the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations. The research was conducted between November 1, 2024, and June 9, 2025, with theoretical support from Oliveira (2023), Silva Neto (2024), Lima and Neto (2023), among others. As a result of this research, it was observed that playful practices promote the integral development of children in a dynamic and affective manner.

Keywords: Playfulness; Early Childhood Education; Teaching and Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Ludicidade na Educação Infantil	11
2.1.1 Conceito e Importância	14
2.1.2 Base Legal e Teórica	17
2.2 Ensino-Aprendizagem e Atividades Lúdicas	20
3 OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE PARA AS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	23
3.1 Aspectos Cognitivos, Sociais e Emocionais	23
3.2 Exemplos de Benefícios Comprovados na Prática	27
3.3 Estudos e Pesquisas sobre Ludicidade na Educação Infantil.....	31
4 A IMPORTÂNCIA DA ATIVIDADE LÚDICA PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS.....	35
4.1 Relação entre Brincar e Desenvolvimento de Competências.....	35
4.2 Estudos de Caso ou Exemplos Práticos	36
5 METODOLOGIA	38
5.1 Tipo de Pesquisa	38
5.2 Instrumentos de Coleta de Dados	38
5.3 Análise e Interpretação de Dados	39
6 ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO	40
6.1 Análise dos Benefícios da Ludicidade	40
6.2 O Papel do Professor e o Contexto Observado	43
6.3 Reflexões sobre o Desenvolvimento Cognitivo e Ludicidade	46
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
7.1 Síntese dos Resultados.....	49
7.2 Limitações da Pesquisa	50
7.3 Recomendações para Trabalhos Futuros	51
APÊNDICE A: CATEGORIA 1 – COMPORTAMENTO EMOCIONAL.....	58
APÊNDICE B: CATEGORIA 2 – DESEMPENHO ESCOLAR.....	59
APÊNDICE C: CATEGORIA 3 – COMPONENTES CURRICULAR	60
ANEXO A – PRECER CONSUBSTANCIADO DO CEP.....	62

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil representa a base do desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, sendo uma etapa fundamental na construção de habilidades que serão desenvolvidas ao longo da vida. Nesse contexto, as práticas pedagógicas adotadas pelos professores desempenham um papel crucial no engajamento e na promoção de experiências significativas para as crianças.

Uma dessas práticas, amplamente discutida na literatura, é o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica intencional, que pode facilitar a aprendizagem, promover o desenvolvimento integral da criança e, ao mesmo tempo, tornar o ambiente escolar mais acolhedor e estimulante. A ludicidade é uma ferramenta que auxilia o professor a ter uma abordagem diferente de ensino, esse recurso envolve a utilização de jogos e brincadeiras. No entanto, apesar do reconhecimento de sua importância, ainda existem desafios para a implementação eficaz de atividades lúdicas no cotidiano escolar, especialmente no que diz respeito à adequação dessas práticas às necessidades e características específicas.

Diante desse contexto, o presente estudo busca investigar os benefícios das práticas lúdicas intencionais no ensino infantil, analisando suas contribuições para o desenvolvimento emocional, cognitivo e social das crianças. Em virtude disso, foi realizada uma pesquisa-ação em uma escola particular situada na cidade de Balsas-MA, denominada Centro Educacional Sonho de Criança. A pesquisa foi aplicada em uma turma de criança com faixa etária de 3 anos, na qual foram implementadas atividades lúdicas planejadas. Essas atividades possibilitaram diversas análises sobre os impactos desse recurso pedagógico no cotidiano escolar.

A presente pesquisa justifica-se pela relevância de compreender e demonstrar o impacto da ludicidade intencional no processo de ensino-aprendizagem, no âmbito infantil. Em vitude de que essa fase é fundamental para o desenvolvimento social, cognitivo e emocional, é essencial investigar como essa metodologia pedagógica pode contribuir para uma educação eficaz e benéfica.

Embora, de acordo com o material bibliográfico coletado sobre a ludicidade, demonstre que essa temática já tenha sido amplamente discutida, ainda há desafios na sua implementação, entre eles a necessidade de adequação das atividades para atender às particularidades específicas das crianças respeitando sua faixa etária, além

da falta de um planejamento bem estruturado. Dessa forma, essa pesquisa busca disponibilizar evidências sobre os benefícios das atividades lúdicas, observando sua viabilidade e apresentando estratégias para sua aplicação efetiva no âmbito escolar .

Este estudo tem como objetivo geral analisar a importância da ludicidade como um recurso didático no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. E como objetivos específicos, mapear as produções científicas que abordam a temática da ludicidade nos bancos de teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), no período de 2020 a 2024; identificar os benefícios que a ludicidade proporciona às crianças da educação infantil; discutir o papel do professor na implementação de práticas lúdicas em sala de aula; evidenciar a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Diante dos objetivos apresentados e da relevância dos métodos lúdicos na educação infantil, a pesquisa se norteia pela seguinte questão: Qual a importância e a necessidade de implementar atividades lúdicas intencionais para crianças com 3 anos de idade? Mediante a essa inquietação buscou-se compreender as contribuições que a ludicidade fornece ao desenvolvimento infantil, observando sua influência na interação social e no aprendizado das crianças nessa faixa etária.

Ao decorrer dos capítulos, a pesquisa discute a importância do lúdico como ferramenta pedagógica, e relata os benefícios que essa abordagem proporciona ao desenvolvimento integral dos educandos. Além disso, analisa os obstáculos enfrentados na aplicação dessas práticas no ensino particular, destacando possíveis impactos e soluções.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Ludicidade na Educação Infantil

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica fundamental na educação infantil, pois é um recurso que é utilizado pelos professores para garantir que o ambiente escolar seja bastante acolhedor e divertido. Dessa forma, ao implementar o lúdico no meio educacional, as crianças terão oportunidades de explorar o mundo e desenvolver habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais.

A infância é uma fase muito importante para as crianças, pois é nesse período que elas irão conhecer e dar os seus primeiros passos em direção ao conhecimento. Nesse contexto, as práticas pedagógicas adotadas pelos professores desempenham um papel crucial no engajamento e na promoção de experiências significativas para os menores.

De acordo com Santos e Menezes (2021, p. 480):

É preciso considerar a diversidade das atividades lúdicas que podem ser trabalhadas em sala de aula, tanto os jogos, brinquedos e brincadeiras, como música, teatro, danças e todas as atividades que os possibilitem se entreter e sem descontrair, ao mesmo tempo em que desenvolvem e aperfeiçoam sua aprendizagem.

As autoras enfatizam que, ao integrar atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, as crianças terão um ambiente escolar relaxante, promovendo, assim, o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades. Santos e Menezes abordam também que as atividades que englobam, músicas, danças, teatro e outras dinâmicas irão proporcionar uma rica experiência, na qual, não se trata apenas de um aprendizado prazeroso, mas também um ainda mais eficaz.

Segundo Lima e Neto (2023, p. 1015) “atividades lúdicas são indispensáveis nesse desenvolvimento global, que possibilita a criança fortalecer seus vínculos afetivos, sociais e emocionais, bem como seus aspectos físicos e motores, sendo importante não apenas na aprendizagem”. Os métodos lúdicos possibilitam oportunidades para que os discentes possam compreender e estabelecer conexões entre os conteúdos discutidos em sala com a realidade ao seu redor, tornando, assim, o ensino mais espontâneo e relevante.

No contexto escolar, o lúdico é usado como instrumento pedagógico, gerando assim, uma grande contribuição para a criação de um espaço escolar estimulante e

receptivo, valorizando e respeitando as qualidades e o ritmo de cada criança. Em vista disso, a utilização desse recurso é muito importante para o ensino infantil, pois é essa prática pedagógica que auxilia os educadores a trabalharem e conhescerem as necessidades de cada criança, para que, assim, eles consigam planejar atividades que colaborem e incluam todos os discentes da turma.

Barros e Menezes (2021, p. 479) explica que: “brincar é no contexto do entendimento da criança uma ação tão necessária quanto se alimentar ou dormir” pois “é brincando que a criança consegue interagir tanto com os outros, quanto com ela mesma, além de explorar o mundo que ela encontra”. As autoras relatam a relevância que os jogos e as brincadeiras proporcionam aos estudantes, além de fazerem uma comparação entre as necessidades básicas e o método de brincar; ou seja, eles sugerem que o ato de brincar no meio educacional é um fator indispensável no crescimento das crianças.

Para Tonucci (2020, p. 23):

Uma suposição central é que a compreensão dos processos de conhecimento poderia resgatar esses significados originais da escola que ao longo do tempo foram perdidos. Outra consideração é que, para atingir tal objetivo, é necessário valorizar a dimensão lúdica das atividades escolares e permitir que as crianças assumam papéis de protagonismo, ou seja, que sejam responsáveis por suas ações, dentro das limitações impostas pelo estágio de desenvolvimento e pelos recursos mobilizados durante o aprendizado.

Conforme citado acima, o autor defende que os métodos lúdicos são recursos que trabalham o desenvolvimento e a aprendizagem, os quais favorecem e possibilitam um crescimento que, a cada etapa, vai evoluindo e abrange todo o meio da educação infantil. As atividades por meio da ludicidade incluem jogos e brincadeiras como parte central do ensino, isto é, as crianças executam dinâmicas que podem ser tanto coletivas como também individuais, e é dessa forma que elas manifestam suas emoções e opiniões.

Lima e Neto (2023, p. 1026). “defendem que é importante que o direito da criança seja garantido dentro do contexto da educação infantil por meio da ludicidade”. Os autores destacam a relevância de garantir oportunidades para que as crianças tenham acesso à ludicidade, pois elas têm o direto de conhecer e ter contato com o lúdico dentro do contexto da educação infantil, ou seja, a ludicidade não deve ser vista somente como uma atividade recreativa, mas também deve ser reconhecida como um recurso fundamental para a aquisição do conhecimento.

Silva e Borges (2023, p. 2) relatam que:

Ao se ocupar do aparato lúdico, a escola tende a subsidiar o embasamento do trabalho pedagógico tencionando alcançar objetivos que contribuam para o desenvolvimento expressivo dos educandos, refletindo-se em um instrumento educativo que contribuirá para o aperfeiçoamento dos processos de ensino-aprendizagem. As brincadeiras são elementos intrínsecos à fase da infância e uma das formas que as crianças encontram para expressar emoções, sentimentos, desejos, reforçar laços afetivos e elas também aumentam o nível de interesse da criança com a atividade.

Ao valorizar e implementar atividades lúdicas no âmbito escolar, a instituição de ensino terá a possibilidade de promover uma educação mais significativa, além de contribuir no desenvolvimento dos educandos, pois, com base nessas práticas, eles irão desenvolver habilidades expressivas e socioemocionais.

Para Souza e França (2021, p. 937), o brincar “não indica unicamente entreter, porém sim desenvolver-se completamente” favorecendo os estudantes a “expandir campos da personalidade tais como afetividade, mobilidade, intelecto, imaginação, além de habilidades essenciais como concentração, memória, a reprodução e a inventividade”. As crianças são seres que estão em constante formação; sendo assim, elas precisam receber estímulos durante todas as suas vivências na educação infantil, pois é nesse período que o sujeito comprehende e apreende os valores sobre respeito e a convivência entre a sociedade.

As brincadeiras permitem que as crianças explorem sua criatividade. Brittes (2020), afirma que o ato de brincar não é apenas para proporcionar diversão, mas é essencial para o desenvolvimento saudável dos estudantes. A autora argumenta que as brincadeiras geram novos conhecimentos, como ensinar a lidar com desafios, além de possibilitar a construção de relações importantes no âmbito escolar.

De acordo com Machado, Melo e Silva (2022), o brincar é uma prática essencial no cotidiano escolar da criança. É direto delas desfrutar métodos pedagógicos que incluem as brincadeiras como parte do conhecimento, pois essa prática proporciona uma troca de saberes saudável e prazerosa, na qual as crianças utilizam brinquedos e participam de dinâmicas que afloram habilidades físicas, cognitivas, motora e diversas outras, que irão contribuir para o seu desenvolvimento social, disponibilizando, assim, maior conhecimento.

Na educação infantil, a criança brinca, começa a fazer amigos, passa horas convivendo com outras crianças e adultos que não são seus familiares e começa a viver uma das mais complexas fases do desenvolvimento humano em todos os seus aspectos, e quanto melhores forem as condições oferecidas pelo ambiente e pelos adultos que a cerca, mais rico e proveitoso

será seu processo de desenvolvimento. (Dantas Maria; Martiniano; Dantas Janaína, 2023, p. 109).

A implementação do brincar na escola é uma ferramenta fundamental no ensino infantil. Sendo assim, é essencial que o professor comprehenda como ensinar os alunos com esse tipo de recurso, pois ele precisa elaborar dinâmicas que proporcionem benefícios no ensino aprendizado das crianças. Ou seja, é necessário que o professor observe o desempenho de todos os seus discentes, visto que é essencial conhecer quais dificuldades eles têm, para que, dessa forma, o docente elabore aulas que auxiliem o desenvolvimento de cada criança.

2.1.1 Conceito e Importância

O termo “lúdico” está associado às atividades que envolvem jogos, brincadeiras e diversão, sendo fatores muito importante na infância. No meio educacional, o lúdico é visto como uma ferramenta pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança; a ludicidade tem, como fator principal, promover o conhecimento de forma prática e saudável. Esse recurso didático colabora para que a criança tenha um bom aspecto emocional, possibilitando assim, uma convivência saudável com os colegas e também facilitando suas interações no meio social.

Conforme Barbosa, Camargo e Mello (2020, p.1) “Valorizar o brincar pressupõe reconhecer a importância da fantasia, das interações entre os pares e da inventividade infantil para a construção da cultura lúdica que elas estabelecem entre si, com os adultos e com sua realidade”. Percebe-se que o brincar é bastante relevante no progresso de aprendizado das crianças, pois essa prática pedagógica utiliza aspectos como fantasia, interações entre os sujeitos e estimula a imaginação, agregando, assim, experiências que estimula as emoções e auxiliam os estudantes a se conectar com o mundo ao seu redor. A ludicidade, quando utilizada de forma intencional, é capaz de favorecer o desenvolvimento da criatividade, da linguagem, do pensamento lógico e das habilidades motoras.

Para Oliveira (2020), as atividades lúdicas introduzidas na sala de aula, geram oportunidades de a criança enfrentar desafios de uma forma saudável, nas quais ela irá apreender, por meio de exercícios divertidos, formas e alternativas de superar os obstáculos encontrados no seu cotidiano. Alguns desses métodos que podem auxiliar

o desenvolvimento dos estudantes são as tarefas que consiste no ato de trabalhar o movimento motor, pois essas atividades colaboram para que a criança seja capaz de resolver conflitos, além de também fortalecer o cognitivo.

Aguiar (2021, p. 159) enfatiza que:

O lúdico é o estado de plenitude interna de cada sujeito, é interno de cada um de nós e a ludicidade é uma característica de quem está em estado lúdico. O lúdico nem sempre pode ser visto no nosso mundo externo, mas sim os elementos que o compõem, como jogos, brinquedos, arte, música e as múltiplas linguagens, que podem nos levar para este estado lúdico (mundo interno). Diante disso, quando o sujeito, sendo ele criança ou adulto, adolescente ou idoso, entra em estado lúdico, denomina-se esse processo de vivência lúdica.

O autor defende que o lúdico desenvolve tanto o estado interno como o externo da criança; ou seja, ele estimula o estado que se encontra dentro do indivíduo, através de dinâmicas que ajudam a aprimorar e conhecer sentimentos, como alegria, espontaneidade, criatividade. Além disso, também enriquecer o lado exterior do sujeito, com base em jogos, músicas, danças, arte, e diversas formas de expressão, que são afloradas por meio de atividades lúdicas.

Guimarães (2021), destaca que a ludicidade desempenha um papel fundamental na evolução do aspecto motor, através de exercício como correr, pular, se movimentar e arremessar, que são fatores que desenvolvem a coordenação motora grossa. Outras atividades, como a escrita e a manipulação de objetos, auxiliam na coordenação motora fina. Com base nessas características, as crianças têm oportunidade de realizar tarefas básicas e complexas do seu dia a dia.

A utilização dos métodos lúdicos oferece certa autonomia para a criança auxiliando-a ter mais facilidade de socializar com as outras, pois ao interagir, elas estarão criando momentos significativos e trocando experiências. Por isso, os professores são fundamentais nesse processo de elaboração das atividades.

Segundo Lopes (2020), a implementação do lúdico na classe gera uma grande relevância para o ensino e, para inserir essa metodologia em sala, os professores são extremamente importantes nessa fase, pois suas abordagens influenciam constantemente na educação dos estudantes.

Silva e Araújo (2021, p. 1660) destacam que:

A importância do brincar está ligada também ao explorar o ambiente e adquirir informações, assim como exercitar as atividades motoras e o sistema nervoso. Além disso, também estimula o crescimento dos nervos da amígdala, um dos centros da emoção, promove o crescimento do córtex pré-frontal, região da cognição e da maturidade emocional, e aumenta a

capacidade de decisão, estimula para liberar o fator neurotrófico que auxilia no crescimento dos neurônios.

As autoras ressaltam que o brincar é fundamental no desenvolvimento da criança, e aprimora os aspectos neurológicos, emocionais e motores. Atividades realizadas por meio dos métodos lúdicos, estimulam o crescimento dos estudantes e colaboram para a evolução do cérebro, através de tarefas que exploram as áreas de cognição, habilidades motoras e as emoções. Esse recurso didático é capaz de favorecer o desenvolvimento da linguagem, do pensamento lógico, da criatividade, entre outros aspectos essências para o amadurecimento das crianças na faixa etária de 0 a 6 anos.

De acordo com Sene (2021), a ludicidade é uma ferramenta educacional que tem sido utilizada ao longo do tempo para auxiliar e estimular o meio pedagógico, com intuito de promover o aprendizado para a criança de uma forma saudável e prazerosa.

Em suas pesquisas, Frota (2021) relata que o conceito do nome lúdico vai além de que simplesmente brincar. O lúdico, como é conhecido, é um termo para denominar as práticas utilizadas em sala, sendo eles os jogos e brincadeiras. Na visão da autora esse recurso disponibiliza ações recreativas para ensinar as crianças situações e conteúdos encontrados no seu dia a dia, tanto na sala de aula como também fora dela.

A ludicidade, transmitida e vivenciada a partir de jogos e brincadeiras, é considerada um aspecto de bastante relevância para o desenvolvimento humano, e, por isso, há alguns anos, vem se transformando em objeto de estudo principalmente em relação à educação infantil, pois as crianças que são atendidas em creches e pré-escolas precisam estar inseridas em práticas educativas que articulem o cuidar e o educar ao brincar, para que seu desenvolvimento seja satisfatório. (Dantas Maria, Martiniano, Dantas Janaína, 2023, p. 102).

O trecho discorre sobre a importância do cuidar, educar e do brincar nas instituições de ensino infantil, os autores defendem que as escolas precisam ter esses aspectos inseridos no meio educacional. Ou seja, as brincadeiras desenvolvidas em sala de aula proporcionam uma interação afetiva entre as crianças e os professores, essa abordagem possibilita que se estabeleça uma educação voltada para o cuidado.

A ludicidade na sala é de grande benefício para a criança, pois promove várias atividades diferentes. Segundo Frank (2020, p. 172) “as atividades diversificadas podem desenvolver habilidades motoras, reduzir a agressividade, exercitar a criatividade, além de aprimorar a inteligência emocional e adaptação social” ; isto é, auxiliam no desenvolvimento integral do indivíduo, dado que as práticas variadas

dessas atividades incluem jogos, danças, brincadeiras e arte, entre outras, que oferecem diversos estímulos para o desenvolvimento intelectual e motor dos estudantes.

Portanto, percebe-se a importância das brincadeiras na vida da criança, pois o lúdico é considerado como jogos e brincadeiras que permitem a interação das crianças, ou seja, o mais importante na atividade lúdica é o meio como está sendo apresentado e dirigido, a forma como está sendo realizado. (Costa; Oliveira, 2023, p. 5).

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que possibilita uma melhor construção de saberes para as crianças, pois essa prática utiliza recursos que são essenciais para o ensino-aprendizado, visto que elas geram interações que favorecem na relação entre educador e educando. Além disso, tornar o ambiente escolar um lugar aconchegante e seguro, no qual as crianças vão se sentir bem para expressar suas emoções e opiniões.

2.1.2 Base Legal e Teórica

A educação infantil é um direito fundamental de toda criança; e esse direito é garantido por diversas leis no Brasil, as quais determinam normas que viabilizem uma educação de qualidade. Dentre essa normativas, destacam-se a Base Nacional Curricular (BNCC); o Estatuto da criança e do Adolescente (ECA); e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que exercem uma função essencial no aprimoramento das práticas lúdicas como ferramenta pedagógica. Essas legislações validam a ludicidade como um recurso fundamental no meio escolar, pois promovem aprendizagens significativas, valorizando e respeitando as particularidades da infância.

A Base Nacional Comum Curricular (2018, p. 40) aborda que, na educação infantil, “as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se”.

Conforme estabelecido pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), a criança tem o direito de ter um aprendizado rico em brincadeiras e interações, pois é uma etapa essencial para o crescimento cognitivo, emocional e social. Ao permitir que as crianças tenham acesso a diferentes tipos de interação, o lúdico torna-se um

método eficaz para o ensino, promovendo benefícios significativos e respeitando as características individuais de cada estudante.

Essa concepção é reforçada pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010), regulamentadas pelo Ministério da Educação, que abrangem o brincar como direito da criança e um princípio importante na forma de conduzir as atividades educativas. Com base nas Diretrizes, os educadores devem elaborar um plano que envolvam os recursos lúdicos de forma intencional, possibilitando que os educandos expressem sua imaginação, ampliem novas perspectivas e aprimorem saberes de maneira ativa.

Além de constituir um princípio fundamental das Diretrizes, a legislação denominada Estatuto da Criança e do Adolescente (2017, p. 33) destaca a relevância da educação como direito infantil. O documento decreta que “a criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho”(Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Art. 53).

Esse direito, intensifica as necessidades de políticas públicas eficientes que proporcionem acesso a uma educação segura e de qualidade. Por meio das instituições escolares, as crianças tem contato com diversos tipos de conhecimentos e interações e, nela as práticas lúdicas se torna um método de ensino bastante benéfico para o desenvolvimento dessas competências, pois essa ferramenta pedagogia gera vários caminhos e alternativas para ensinar conteúdos de forma mais leve e prazerosa, proporcionando um lugar seguro e enriquecedor.

A presença desses regulamentos evidência a obrigatoriedade de implementar práticas lúdicas intencionais no ensino infantil, assegurando que a ludicidade não é somente uma abordagem espontânea, mas sim um recurso bem estruturado e planejado, inserido no contexto educativo. Além da fundamentação legal, há também um amplo aporte teórico sobre o lúdico e em como ele favorece o meio educacional.

É essencial destacar que recorrer a teorias que explorem sobre o brincar na educação é bastante relevante para a formulação de métodos pedagógicos inovadores, pois a ludicidade pode não ser uma metodologia tão recente, mas ela é uma ferramenta maleável, ou seja, é capaz de se adaptar a qualquer processo educacional. Dessa forma, sua implementação tente a ser constantemente

aperfeiçoada, viabilizando um ensino dinâmico e que, adaptado às necessidades das crianças torna-se mais eficaz.

A brincadeira é um meio pelo qual a criança efetua suas primeiras grandes realizações culturais e psicológicas, que expressa a si própria, a seus sentimentos e pensamentos que, por vezes, poderiam pressioná-la se permanecessem no inconsciente, se não tivesse a oportunidade de lidar com eles representando-os sob forma de fantasia lúdica. (Santos Márcia; Silva; Melo; Holanda; Santos Petrucia; 2023, p.121).

A citação, destaca a relevância que o ato de brincar proporciona na educação, visto que ele promove o progresso de aspectos psicológicos e culturais que contribuem para o fortalecimento da criança com um ser crítico. O lúdico permitir que os estudantes explorem o mundo ao seu redor e enfrentem desafios ao longo do aprendizado, por meio de jogos, dinâmicas que estimulam o cognitivo. Através desse estímulo, a criança desenvolve autonomia e enriquece sua capacidade na resolução de conflitos que venham a surgir na sua trajetória educacional.

Diante disso, é fundamental destacar o quanto a ludicidade é uma prática que auxilia tanto os professores como os alunos, tendo em vista que essa prática desenvolve o social, ou seja, a criança vai interagir com outras, tendo a possibilidade de se expressar, comunicar e até mesmo construir seu próprio pensamento. Além da área social, as atividades lúdicas abrangem diversos outros aspectos.

Segundo Pereira (2024, p.272) “brincar permite que a criança experimente, descubra, invente, aprenda e desenvolva competências, sendo uma atividade fundamental na primeira infância”. Este ponto de vista ressalta que, ao implementar esse recurso pedagógico em sala de aula, ele contribuirá para o amadurecimento da criança. Dessa forma, percebe-se, através das atividades lúdicas o quanto elas possuem uma grande criatividade e como, a partir delas, trabalham os aspectos sociais e emocionais.

O termo “lúdico” está relacionado ao ato de brincar, ou seja, aos jogos e dinâmicas feitas em sala de aula, tendo como finalidade ter uma diádica na qual a criança age de forma espontânea, demonstrando entendimento da aula através da maneira como consegue executar cada tarefa. De acordo com Moraes e Coelho (2021, p.108) “a ludicidade é a forma que muitas escolas estão redescobrindo para ajudar seus alunos a visualizarem o mundo de uma maneira mais atrativa e, ao mesmo tempo, perceberem que as brincadeiras são fortes aliadas na aprendizagem”.

Compreende-se que a sala de aula, é um ambiente no qual os professores e as crianças convivem de maneira saudável e divertida , mas sempre tendo como principal objetivo a educação e os benefícios que ela proporciona para elas. O ensino infantil não educa os alunos só para as turmas seguintes, mais sim para o convívio social.

2.2 Ensino-Aprendizagem e Atividades Lúdicas

As atividades lúdicas aplicadas ao processo de ensino-aprendizagem desempenham um papel essencial na promoção do engajamento significativo dos estudantes, essa abordagem pedagógica inclui práticas dinâmicas que transcendem o ensino tradicional e repetitivo, baseado exclusivamente no conteúdo dos livros. A implementação de jogos e brincadeiras auxilia os docentes na elaboração e no planejamento de aulas mais envolventes, capazes de estimular e motivar as crianças.

De acordo com Pinto *et al.* (2021, p. 3), “aumentar o acervo de jogos didáticos de uma instituição de ensino se faz benéfico, pois, com uma maior riqueza de jogos, é possível desenvolver a aprendizagem de inúmeras áreas”. Os jogos didáticos são uma ferramenta valiosa que favorece o processo de ensino-aprendizagem das crianças, uma vez que permitem a abordagem dos conteúdos de forma lúdica e criativa, tornando o aprendizado mais dinâmico e eficaz.

Ademais, há diversos jogos disponíveis que possibilitam uma adaptação ás necessidade das crianças, sejam elas individuais ou coletivas, essa diversidade de jogos permite que o professor utilize estratégias que ajudem a desenvolver habilidades emocionais, sociais, intelectuais e motoras.

A ludicidade promove conhecimento, e rendimento escolar, pois os jogos geram criatividade e coordenação, assim a criança aprende brincando. Deste modo, o uso de jogos e brincadeiras é de suma importância no processo de aprendizagem, pois, este auxilia no processo escolar. Assim, as atividades lúdicas são eficazes, pois é nelas que as crianças refletem e assim produz o conhecimento. (Costa; Oliveira, 2023, p. 3).

As dinâmicas de aprendizagem desempenham um papel essencial no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com as autoras, os jogos e brincadeiras promovem o rendimento escolar e o desenvolvimento dos aspectos motor e intelectual, além de estimularem a criatividade. Esses fatores ocorrem porque, ao

brincar, as crianças aprendem de forma leve e saudável, facilitando a assimilação dos conteúdos e possibilitando o enriquecimento de habilidades.

A figura 1 apresenta um jogo trabalhado com uma turma de crianças de três anos de idade. O objetivo desse jogo foi desenvolver o movimento motor, uma vez que envolve o ato de pular dentro dos bambolês até alcançar a cesta. Essa atividade também proporciona oportunidades para que a criança adquira conhecimentos sobre números, quantidades e total. Ao ser orientada pela pesquisadora quanto ao numeral em estudo, as crianças foram estimuladas a realizar a contagem das bolas de maneira adequada.

Figura 1 – Jogos: Coordenação motora



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

A acadêmica responsável pelo estudo percebeu que essa atividade, em questão, proporcionou um momento divertido e de bastante aprendizado; pois as crianças gostaram muito de se movimentar e chegar ao destino proposto na tarefa. Com base nessa observação, é bastante evidente que os jogos são recursos extremamente essenciais na educação; dessa forma, torna-se fundamental elaborar planejamentos que incluem esse tipo de ferramenta, de maneira cautelosa, garantindo que, de fato, contribuam para o processo de ensino-aprendizagem de conceitos e conteúdos específicos.

Considerando os jogos e dinâmicas como fatores essenciais na educação, é importante relatar o cuidado e a forma como cada atividade será trabalhada em sala. Para Putton e Cruz (2021, p. 4), “Desde tempos remotos, brincar e jogar são atitudes indispensáveis à saúde; tanto mental, quanto física e intelectual.” As brincadeiras são um método pedagógico; no entanto, é necessário que o professor compreenda como

ensinar os alunos utilizando esse recurso, pois ele precisa elaborar dinâmicas que proporcionem o desenvolvimento da criança, considerando os aspectos individuais de cada aluno e identificando aqueles que apresentam dificuldades, para que, dessa forma, a prática utilizada proporcione benefícios adequados a cada um. A aprendizagem por meio do lúdico é uma abordagem eficaz e, ao mesmo tempo, respeita as necessidades e características das crianças.

A figura 2 ilustra a continuação do exercício representado na Imagem 1, que corresponde ao jogo das bolas. Após a realização dos movimentos corporais, as crianças passaram pelo estágio de memorização e escrita, no qual precisaram identificar o numeral presente no quadro e, em seguida, sublinhar os pontilhados para desenvolver a coordenação motora fina dos estudantes.

Figura 2 – Jogos: Praticando o número 6



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

Os métodos demonstrados acima tornaram o processo de ensino mais interessante e envolvente, transformando os conteúdos dos livros em algo mais leve e dinâmico. Na aplicação dessas atividades, foram perceptíveis os benefícios proporcionados aos estudantes, entre eles o desenvolvimento da coordenação motora fina e grossa, além do fortalecimento da interação social da turma.

Muitos professores concordam com a ideia de que as práticas lúdicas são grandes aliadas para articular o processo ensino-aprendizagem dos educandos, uma vez que elas possibilitam ao indivíduo sensações de prazer e felicidade, resultando num desempenho satisfatório dos aspectos cognitivo, emocional, físico e social (Dantas Maria, Martiniano, Dantas Janaína, 2023, p. 109).

O lúdico transforma o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e prazeroso. Ele não apenas motiva a criança a participar, mas também promove um aprendizado significativo e integrado. Por isso, investir em práticas pedagógicas que valorizem o lúdico é fundamental para uma educação mais eficiente e humanizada.

3 OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE PARA AS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 Aspectos Cognitivos, Sociais e Emocionais

A ludicidade desempenha um papel crucial no desenvolvimento dos aspectos cognitivos da criança, promovendo benefícios significativos, sendo eles o aprimoramento do raciocínio lógico, o estímulo à criatividade, o fortalecimento da memória, da atenção e colabora para o desenvolvimento da linguagem, entre outros aspectos muito importantes do meio educacional da criança.

De acordo com Lima e Neto (2023, p.18):

A contação de história como um elemento precioso na formação de crianças, como uma ferramenta lúdica em que ao ser imersa no faz de conta, a criança cria, escolhe, julga e analisa papéis e valores sociais, dispondo a criança de informações que alimentam a imaginação e desperta o prazer pela leitura. Dessa forma, a literatura é uma alternativa do lúdico e a contação de histórias é um instrumento educador para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, uma possibilidade de grande importância na prática pedagógica.

Conforme citado acima, a contação de histórias colabora para o aspecto cognitivo, pois os estudantes terão contato com diversas histórias e por meio da sua criatividade e imaginação criaram sua própria, adquirindo assim certas capacidades, sendo elas a atenção e imitação.

Nesse contexto, as atividades que envolvem, contação de história através do teatro, confecções de brinquedos , atividades ao ar livre são exercícios que desenvolve e facilita a aprendizagem, todas a brincadeiras citadas desenvolvem na criança o estímulo pela leitura, o ato de pensar através da criatividade e enriquecem as experiências do aluno fazendo com que ele saia da sala e explore o território de maneira divertida e saudável.

Vygotsky (1998, p. 84) “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, as criações de situações imaginárias surgem da

tensão do indivíduo e a sociedade”, ou seja, a implementação de brincadeiras como ferramenta pedagógica, é essencial para estimular o cognitivo e proporcionar um ambiente escolar seguro e atrativo para as crianças.

Segundo mostrado na figura 3, é apresentada uma atividade pedagógica realizada em sala de aula, na qual a pesquisadora teve a ideia de narrar a história de “A Bela e a Fera” por meio de uma encenação teatral. Para tornar a aula mais atrativa, a pesquisadora se caracterizou como a personagem Bela e organizou o ambiente de acordo com os elementos presentes na narrativa do livro.

Ao fim da encenação, ela solicitou que os alunos compartilhassem o que haviam compreendido da história e o que aconteceu ao decorrer da trama que foi narrada na sala. Em seguida, apresentou uma música que remete à história, proporcionando às crianças a oportunidade de se divertir dançando.

Figura 3 – Contação de história



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Essa atividade desenvolveu a memória e a atenção das crianças, pois, ao terminar a história, percebeu-se que os estudantes prestaram bastante atenção, conseguindo até responder às perguntas que foram feitas pela pesquisadora. Esse exercício tornou a leitura algo bastante interessante na visão das crianças, visto que muitas delas não tinham vontade de conhecer e, até mesmo, não prestavam muita atenção na hora da contação de histórias, através da encenação, elas tiveram outro olhar em relação a leitura, passando assim a querer conhecer e explorar outros livros.

O lúdico, além de desenvolver o aspecto cognitivo, também favorece as interações sociais da criança, promovendo competências e habilidades que são

bastante importantes no convívio social, algumas dessas habilidades são o desenvolvimento da comunicação, cooperação, afetividade, empatia e a resolução de problemas.

De acordo com Silva *et al.* (2022, p. 9) os “Games e brincadeiras permitem às crianças suas inserções nos inúmeros códigos sociais através da apropriação cultural e do processo de socialização, bem como a transformação de seus comportamentos”, isto é, a utilização de brincadeiras oferece certa autonomia para a criança, auxiliando-a ter mais facilidade de socializar com as outras, pois ao interagir, elas criam momentos significativos e trocando experiências.

A figura 4 ilustra uma brincadeira com balão, incluindo duas crianças que trabalham em conjunto com o objetivo de conduzir o balão até uma cesta. Durante a atividade, o balão é posicionado sobre a cabeça das crianças, sendo proibido tocá-lo com as mãos.

Figura 4 – Brincadeiras: Coordenação motora



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

A atividade retrata acima tem por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover a colaboração e a união entre os estudantes, essa é uma atividade que desenvolve a interação social, estimulando a empatia, a comunicação e o respeito com os colegas. Além disso, de fortalecer o desenvolvimento motor, a postura, o equilíbrio, o foco e oferecer diversão, proporcionando uma aula descontraída cheia de grandes aprendizados.

Percebe-se então que o lúdico não é ligado somente ao brincar, a um passatempo, mas sim ao desenvolvimento e aprendizagem da criança. Sobretudo na educação infantil, onde ela vivência com mais intensidade o que é proposto a ela, uma vez que é nesse ponto do desenvolvimento que ela mais tem oportunidades de aprender e de evoluir nos meios sociais,

emocionais, físicos e cognitivos (Alvarenga; Paini, 2021, p. 261).

O lúdico não é um recurso pedagógico que proporciona somente brincadeiras, ele é um meio pelo qual os professores implementam atividades que auxiliam no aprimoramento de diversas capacidades, sendo elas sociais, cognitivas e emocionais. As atividades lúdicas colaboram significativamente com o desenvolvimento social, com base na atividade retratada na figura 4, é perceptível que as crianças conversaram e colaboraram entre si para que a dinâmica desse certo.

Da mesma forma que esse exercício fortaleceu a conexão entre os colegas de turma, também proporcionou um circuito problemático, no qual as duas crianças precisavam se unir para resolver o problema. Com base nisso, as brincadeiras aplicadas corretamente também preparam a criança para o meio do convívio social, disponibilizando não só a comunicação, mas desafios a serem resolvidos.

Para Pires, Matos e Ferreira (2022, p. 25) “as emoções são muito relevantes na formação das crianças e contribuem para o desenvolvimento, forma sujeitos ativos, participativos, pensantes, independentes e se dá por estímulos, causa bem-estar, alegrias e atua de forma positiva.” As atividades recreativas desenvolvem os aspectos emocionais da criança, proporcionando assim um ambiente leve e acolhedor, isto é, as brincadeiras e jogos oferecem um ambiente seguro para que os estudantes expressem suas emoções livremente, sem medo de sentir ou pensar.

Alguns fatores que a ludicidade favorece são, o fortalecimento dos vínculos afetivos, as expressões emocionais e o desenvolvimento da empatia, entre diversos outros aspectos relevantes que geram benefícios no desenvolvimento das emoções de cada criança. O ato de brincar é um recurso que passou a ser muito utilizado nos âmbitos escolares, dessa forma, nota-se que esse método colabora para que a criança desenvolva suas habilidades socioemocionais de maneira eficaz, possibilitando assim uma convivência saudável com os colegas e facilitando suas interações no meio social.

A seguinte atividade, representada na figura 5, demonstra uma dinâmica composta por emojis que simbolizam as emoções que todos os indivíduos sentem no dia a dia. Esse exercício ajuda a criança a conhecer e identificar qual sentimento ela está sentindo no momento.

A culminância dessa atividade ocorreu com base na explicação da pesquisadora, que apresentou, através de gestos faciais, o significado de cada

emoção e explicou que as emoções são muito importantes para o convívio em sociedade, além disso, destacou é por meio das emoções que entendemos melhor quem somos.

Figura 5 – Dinâmicas: trabalhando as emoções



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

Percebeu-se que a implementação dessa atividade proporcionou diversos conhecimentos para as crianças, pois, além de elas relatarem os seus sentimentos, também conseguiram identificar e diferenciar as emoções que foram apresentadas através dos emojis.

Lima e Neto (2023, p.1016) “por meio dessas dinâmicas, as crianças podem, de forma autônoma, criativa e prazerosa, se tornar parte da construção do conhecimento, fazendo da ludicidade um meio que potencializa o desenvolvimento dos indivíduos”. Ou seja, o ensino da educação infantil deve ser realizado como um processo de formação integral, na qual as metodologias devem envolver diferentes aspectos da criança, sendo a junção das brincadeiras, afetividade, dinâmicas e a interação social um conjunto que deve ser desenvolvido para que, assim, a criança aprenda os conteúdos sem precisar se sobrecarregar.

3.2 Exemplos de Benefícios Comprovados na Prática

De acordo com as pesquisas realizadas e analisadas sobre o lúdico, percebeu-se, ao longo deste trabalho, o quanto essa ferramenta proporciona benefícios para o meio educacional. Com base nisso, foi de grande importância aplicar esses métodos em uma sala de aula para verificar se o lúdico é, de fato, benéfico na educação infantil. As figuras retratadas anteriormente foram uma breve demonstração de como essa

abordagem é implementada no ambiente escolar. Dessa forma, as próximas figuras que serão exibidas apresentarão outras práticas lúdicas, desenvolvidas pela acadêmica em uma turma de educação infantil.

Figura 6 – Atividade interativa: trabalhando a vogal “A”



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Na figura 6, a acadêmica responsável pela pesquisa, aplicou uma atividade criativa e envolvente para ensinar a vogal “A” em sala de aula. A dinâmica consistiu na realização de um piquenique, no qual todos os alimentos escolhidos iniciavam com essa vogal. O objetivo era proporcionar um ambiente lúdico e interativo, tornando o aprendizado das crianças leve e prazeroso.

Durante o piquenique, a pesquisadora apresentou a vogal e destacou que todos os alimentos sobre a mesa compartilhavam a mesma inicial. Em seguida, ao servir os alimentos, ela perguntava seus nomes e respectivas letras iniciais, incentivando as crianças a memorizar e aprender a vogal trabalhada de maneira natural e eficaz.

Com o encerramento dessa aula, foi possível analisar diversos benefícios, sendo eles: a fixação da vogal estudada, o foco demonstrado pelas crianças durante a aula, a grande expectativa delas em experimentar os alimentos, e também houve até relatos de pais que comentaram que seus filhos passaram a consumir frutas que antes não gostavam.

Conforme Santos (2023, p.19), “O ato de brincar é fator relevante para o desenvolvimento da criança, por se constituir não apenas de brincadeiras de passatempo e sim por ser um conjunto de momentos terapêuticos e prazerosos na infância”. Com base nisso, é considerando que as dinâmicas aplicadas em sala contribuem para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais, essas

atividades de acordo com o apontamento de Santos, assumem um caráter terapêutico e agradável.

Dando continuidade às práticas lúdicas, a imagem seguinte ilustra mais uma atividade aplicada em sala pela estudante universitária que conduziu a pesquisa. A fotografia registra uma aula de higienização bucal, na qual as crianças foram instruídas sobre os métodos e utensílios utilizados na escovação dos dentes.

Para iniciar a aula, a pesquisadora realizou uma demonstração da higienização correta, utilizando objetos como uma boneca, creme dental, escova, fio dental e enxaguante bucal. Essas ferramentas foram utilizadas para ensinar as crianças de forma clara e interativa. Em seguida, cada criança foi chamada à frente para repetir o processo de escovação, reforçando assim o aprendizado por meio da prática.

Figura 7 – Dinâmica: Higienização bucal



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

Após a conclusão da dinâmica, tornou-se perceptível os fatores benéficos que ela proporcionou na educação das crianças, pois além de ensinar o quanto é importante se cuidar também desenvolveu a sua autonomia na hora de se cuidar sozinha.

De acordo com Ramos, Guimarães e Motacomo (2020), a autonomia na educação infantil é um aspecto que deve ser estimulado pelos docentes de forma saudável e bem elaborada, proporcionando aos alunos condições favoráveis para desenvolverem a capacidade de resolver problemas e encontrar as soluções necessárias. No entanto, essa autonomia não deve ser interpretada como liberdade irrestrita, mas sim como um método planejado, que respeite regras e promove limites, tornando assim, o aprendizado mais significativo.

A ludicidade proporciona diversos benefícios, considerando que favorece o processo de ensino-aprendizagem e também promove diversão e motivação no contexto escolar. Além dessas aulas retratas acima, foram aplicados outros métodos lúdicos, para investigar como cada um deles colaboraram para os aspectos cognitivos e sociais das crianças.

Figura 8 – Dinâmica: Olhar e valorizar



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

Figura – 9 Dinâmica: Olhar e valorizar



Fonte: Maisa Oliveira da Silva (2024).

A figura 8 e 9 retratam uma dinâmica aplicada pela pesquisadora, que tem como intuito auxiliar na prática da identidade da criança, ou seja, essa tarefa permitiu que as crianças conhecessem suas qualidades e compreendessem que cada pessoa possui características próprias, sejam elas diferentes ou semelhantes.

Essa atividade foi dividida em três partes, a primeira etapa consistiu no método de se olhar no espelho, momento em que a criança analisou sua imagem e descreveu suas características. Em seguida, ela foi orientada a ficar de frente para outro colega e ambos tinham que identificar as diferenças e semelhanças entre si. Ao fim da atividade os colegas fizeram um elogio um para o outro e expressaram seu carinho.

Os fatores positivos dessa atividade foram, o desenvolvimento da empatia, o fortalecimento da autoestima, a criação de vínculos afetivos, o respeito mútuo e o aprimoramento das habilidades sociais e emocionais. E através das observações da acadêmica, após a aplicação dessa tarefa, foi possível comprovado que todos esses fatores foram desenvolvidos. Para as autoras Santos *et al.* (2023, p. 122) “o jogo frequentemente envolve interação com os outros, o que proporciona às

crianças oportunidades de desenvolver habilidades sociais e emocionais importantes, como comunicação, cooperação, negociação e empatia".

Com base na argumentação das autoras e na prática implementada em sala, observa-se que os jogos e dinâmicas não apenas contemplam só o conteúdo dos livros, mas também abrangem aspectos do cotidiano das crianças e seu meio social. É bastante evidente, que a implementação de práticas educativas eficazes não apenas enriquece o aprendizado, mas auxilia na formação de cidadãos conscientes e críticos, preparados para enfrentar desafios e encontrar soluções.

3.3 Estudos e Pesquisas sobre Ludicidade na Educação Infantil

Com base, nas pesquisas estudadas, é notório a necessidade das práticas lúdicas como recurso metodológico na educação infantil, pois de acordo com alguns trabalhos em titulados “A Contribuição da Ludicidade na Educação Infantil”; “A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem”, entre outros artigos e livros, encontrados com auxílio do banco de dados científico Google acadêmico, adquiriu-se resultados em que abordam, sobre como a ludicidade favorece os alunos e desenvolve os aspectos cognitivos e emocionais da criança, é importante destacar que os jogos e dinâmicas elaborados em sala de aula têm como finalidade oferecer uma didática na qual a criança age de modo espontâneo, demonstrando entendimento da aula por meio da maneira como consegue executar cada tarefa.

Segundo Dantas Maria, Martiniano e Dantas (2023, p. 103), “Na Educação Lúdica, além da criança sentir prazer em brincar, ela desenvolve competências e adquire conhecimentos de forma prazerosa, sem medo e sem tensão”, através da fala das autoras nota-se como a ludicidade colabora para que a criança tenha um bom aspecto emocional e cognitivo, possibilitando assim uma convivência saudável com os colegas e também facilitando suas interações no meio social.

O brincar inserido em sala de aula possui diversos benéficos que são essenciais para o desenvolvimento integral. De acordo com Barros e Menezes (2021, p. 481) “o jogo se tornou uma ferramenta metodológica eficaz em razão de permitir que a criança tenha sua liberdade e assim possa se expressar com facilidade”, isto é, os jogos e brincadeiras auxiliam no processo de aprendizado e em diversos aspectos das crianças, sendo eles, o desenvolvimento cognitivo, o social, a

saúde física e desenvolvimento motor, o bem-estar emocional e diversos outros aspectos que estão presentes no simples ato de implementar uma metodologia, na qual envolve jogos, dinâmicas e métodos educativos de maneiras divertida.

Costa e Oliveira (2023, p. 3) relatam que:

A atividade lúdica tem como principal característica produzir diversão, e essa atividade vem repleta de brincadeiras, favorecendo conhecimentos de forma prazerosa no ambiente escolar. Logo, o lúdico proporciona desenvolvimento nas crianças de forma positiva desenvolvendo criatividade nas crianças.

O autor defende que o progresso das crianças através da aplicação de atividades mais divertidas, geram grandes benefícios para o cognitivo dos alunos, sendo um aspecto que auxilia na criatividade, na aprendizagem, no emocional e na imaginação dos estudantes, além de ser também um método educativo de grande relevância para os professores, pois ao inserir jogos e brinquedos nas aulas, o docente tem a possibilidade de lecionar de forma mais leve e saudável, na qual as crianças terão mais prazer de participar e em compreender o conteúdo que está em discussão na aula.

Silva e Araújo (2021, p. 1658) destacam que: “a brincadeira exerce um papel fundamental para o desenvolvimento psicomotor seja ela sozinha, na companhia de outras crianças, com adultos, se relaciona e dar a oportunidade dessa interação para relações sociais significantes”. Através dessa colocação das autoras, percebe-se o quanto as brincadeiras auxiliam no desenvolvimento dos alunos, pois a integração do brincar na rotina de estudo promove benefícios, nos quais as crianças têm a oportunidade de abranger mais a sua criatividade, a fazer escolhas e de interagir com os colegas de uma maneira natural, o que acaba favorecendo seu desenvolvimento social e contribuindo para a ampliação da capacidade de resolver conflitos.

A partir dos brinquedos, dinâmicas e jogos os estudantes são instigados a ter suas primeiras conversas, amigos e afinidades com seu professor e colegas de sala, com base nisso percebe-se que ao implementar aulas atrativas em classe, os alunos acabam gerando uma certa conexão com o professor e para o ensino é de suma importância que o educando e os educadores tenham essa relação de amor e carinho, e os métodos utilizados na rotina escolar colabora de modo significativo para que essa relação seja forte e respeitosa.

Muitas vezes essa fase do brincar não é vista com muita importância, sabendo que o desenvolvimento da criança estar ligado no brincar, no jogar,

este é um momento em que a criança se expressa, manifestando sentimentos, percebendo que através do jogo a criança comprehende o mundo em que estar inserido, construindo sua autonomia (Oliveira, 2021, p.16).

Conforme a citação acima, os brinquedos são recurso utilizados para auxiliar o aluno dentro da sala de aula. No entanto para que essas aulas proporcionem conhecimento através do brincar, os professores precisam dispor de um grande conhecimento dos conteúdos que serão aplicados na sala, pois a brincadeira não é um recurso que somente deve ser utilizado para disponibilizar as crianças a diversão, mas também precisam transmitir o conhecimento através de dinâmicas e jogos que possibilitem a criança a conhecer e entender os conteúdos do livro didático.

A integração do lúdico na rotina escolar dos discentes, é uma ferramenta pedagógica essencial para o desenvolvimento integral, pois as atividades lúdicas têm um propósito que vai muito além da diversão. Para Oliveira (2023, p.6) é “através do brincar, as crianças desenvolvem habilidades motoras, como correr, pular, saltar, equilibrar-se e coordenar os movimentos, além de estimular a criatividade, imaginação e curiosidade”.

Com base nesse contexto, é de grande importância que as metodologias utilizadas em sala de aula sejam métodos bastante atrativos para que dessa forma as crianças tenham interesse em conhecer os conteúdos que estão sendo transmitidos pelos professores, ou seja, a melhor prática pedagógica que ajuda a despertar a atenção das crianças, é o ato de inserir na rotina escolar dela, as brincadeiras pois são um recurso em que elas já tem uma certa familiaridade e também torna o ambiente mais acolhedor e seguro, no qual a criança vai se sentir bem e confortável.

Na prática, a ludicidade é uma ferramenta pedagógica que explora o conhecimento dos estudantes de inúmeras maneiras, e esse recurso utiliza jogos e brincadeiras que são inseridos na sala de aula com base no conteúdo dos livros, tendo como principal ponto o professor, ou seja, ele será o mediador dessa aula pois os temas retratados nos livros podem ser desenvolvidos com auxílio de jogos educativos, histórias, brinquedos e dinâmicas, e o educador sempre tem que planejar a aula corretamente, para que assim ele não se desvie dos assuntos presente nos livros didáticos.

O lúdico tem um potencial em tornar as aulas mais prazerosa e agradáveis, uma vez que são atividades que mudam as rotinas e favorecem o interesse das crianças em aprender de forma dinâmica e divertida, atribuem valores e fomentam estabelecer relações entre criança-criança e crianças-educadores,

constituindo-se ações de suma importância para o desenvolvimento (Lima; Neto, 2023, p .1015).

Conforme com os autores, podemos resumir a ludicidade como um método de ensino que promove a interação entre as crianças, gerando assim uma troca de conhecimentos e possibilitando a melhor socialização delas na sociedade em que está inserida, além de proporcionar o afeto tanto com o professor como também uma relação de respeito e amor pelos colegas de turma.

O lúdico é visto como uma ferramenta que facilita o processo de ensino, as atividades que utilizam a ludicidade como recurso pedagógico, são metodologias que favorecem a interação das crianças, utilizando métodos como músicas, brincadeiras de roda, contação de história, brinquedos ou jogos educativos que promovem benefício para a educação infantil e contribuem para o processo de ensino aprendizado das crianças.

Para Santos e Menezes (2021 ,p. 664) “É através da brincadeira que a criança amplifica seus sentidos, sua capacidade cognitiva e proporciona uma forma das crianças interagirem mais com os pais e com o meio em que vivem”, ou seja, essas estratégias pedagógicas estimula o pensamento crítico e a curiosidade, em razão de que, ao manusear objetos, obedecer às regras e resolver conflitos, o sujeito adquiri capacidades como a memorização, a atenção e a linguagem.

4 A IMPORTÂNCIA DA ATIVIDADE LÚDICA PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS

4.1 Relação entre Brincar e Desenvolvimento de Competências

O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento das crianças, pois possibilita a obtenção de competências cognitivas. As brincadeiras são mais do que um simples passatempo, tendo em vista que elas representam um meio de aprendizagem mais dinâmico, no qual as crianças vivenciam, experimentam e constroem diversos conhecimentos.

Segundo Silva (2021, p. 25), “valorizar a brincadeira não é apenas permiti-la, é suscitá-la, criar possibilidades, mecanismos, para que as crianças brinquem por prazer e, ao mesmo tempo construam situações de aprendizagem”. O brincar promove o desenvolvimento dos aspectos motor, cognitivo, emocional, social e entre diversos outros fatores, que auxiliam a criança a ser inserida na sociedade.

A ludicidade estimula a criatividade e à imaginação. Ao desenvolver brincadeiras simbólicas, como mímica, faz de conta, histórias coletivas, a criança aprimora habilidades que permitem resolver desafios impostos em seu cotidiano.

Amorim (2021, p. 3) afirma que:

Por meio da brincadeira a criança estabelece vínculo afetivo, explora, observa, manuseia e permite-se ao processo de socialização que contribuirá de forma marcante nas capacidades de construção de conceitos, comportamentos, gerando autonomia, independência e confiança, numa relação em que, o brinquedo e todo o processo do brincar exerce um papel essencial.

A brincadeira facilita a construção de vínculos afetivos e sociais, sendo um elemento essencial no desenvolvimento infantil. Nas metodologias que implementam dinâmicas e jogos pedagógicos, observa-se que essas práticas contribuem significativamente para o aprimoramento de diversas competências, dentre elas, a linguagem, a autonomia e o desenvolvimento emocional. Além disso, no aspecto social, esse recurso auxilia os educandos na interação com os colegas, promovendo o entendimento das regras, o exercício da cooperação e o respeito mútuo.

Para Barba e Bolsanello (2022 p.238), “o brincar é, portanto, uma atividade natural espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação”. Em síntese, o recurso pedagógico denominado

lúdico proporciona ao aluno uma aula na qual ele conhece os assuntos de forma mais divertida e envolvente. Ou seja, os professores aplicam dinâmicas como, jogos, brincadeiras e atividades como jogos, brincadeiras e atividades, permitindo que a criança aprenda por meio da prática, ao realizar determinados exercícios. Tornando o ambiente mais saudável e agradável.

4.2 Estudos de Caso ou Exemplos Práticos

A educação infantil é o primeiro contato da criança com o meio escolar, sendo assim essa fase é fundamental para os estudantes, pois o ensino infantil promove o desenvolvimento dos aspectos motor, cognitivo, emocional, social e entre diversos outros fatores, que ajuda a criança a ser inserida na sociedade. Sendo assim, essa educação deve ser trabalhada de um modo que seja prazeroso para os discentes, visto que são crianças das quais gostam de brincar e se divertir.

Para Oliveira (2021, p.22), “O lúdico é de grande importância no aprendizado tendo função não só de distrair, mas de também instruir”. O lúdico não é uma metodologia usada somente para proporcionar distração as crianças, mas ele tem a função de aflorar o interesse da criança para o ensino, pois por meio dos jogos e brincadeiras o professor tem diversas possibilidades de ensinar e transmitir seu conhecimento.

As práticas lúdicas são ferramentas essenciais que tem como intuito auxiliar os professores em sala de aula. Com base nas pesquisas estudadas e na investigação realizada na escola, esse tópico abordará estudos semelhantes e demonstrará, por meio de exemplos práticos, como a ludicidade foi aplicada na instituição que serviu como objeto de análise para este estudo.

Além disso, diversos artigos, monografias, e trabalhos acadêmicos, foram examinados para contextualizar essa pesquisa. Entre esses estudos destaca-se o trabalho intitulado “O lúdico na educação infantil: Uma Breve Pesquisa de Campo Realizado na E.M.E.I Irmã Dulce, no município de Novo Repartimento-PA”. Nesse estudo, abordou-se a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem da educação infantil. A pesquisa evidencia como as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento das crianças, além de apresentar gráficos para representar os dados colhidos na escola.

Além desse estudo, outros trabalhos como “Educação Infantil: A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem” ou “Ludicidade na Educação Infantil: Um relato de experiência”. Contribuíram significativa para a construção e elaboração das análises apresentadas neste trabalho.

Santos et al. (2023, p. 120) destacam que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O argumento destaca os benefícios que as atividades lúdicas oferecem no processo de aprendizagem e desenvolvimento. O lúdico possibilita um ensino interativo e envolvente, estimulando o pensamento crítico e a criatividade das crianças. Os autores enfatizam que o lúdico desenvolve diversos aspectos que são essências para o crescimento da criança.

As pesquisas mencionadas anteriormente também ressaltam a relevância desse recurso no ensino infantil, tendo em vista que o primeiro estudo citado destaca a importância dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos essenciais para o aprimoramento infantil, indicando que essas atividades estimulam os aspectos sociais, motores e cognitivos.

Já a segunda pesquisa descreve as experiências vivenciadas na prática através da aplicação do lúdico na educação infantil. O resultado da pesquisa evidenciou que o uso dessa ferramenta pode tornar o ambiente escolar mais dinâmico e atraente para os alunos. Além disso, a pesquisa também explora a percepção dos professores em relação aos efeitos do lúdico no ensino, enfatizando a relevância de metodologias que incorporam o brincar ao processo pedagógico.

Conforme Oliveira (2021, p.22) “os jogos são importantes para o desenvolvimento visual e social da criança, exercitando o processo mental e o desenvolvimento da linguagem e seus hábitos”. Ou seja, com base na citação e nos estudos analisados a ludicidade é um recurso que utiliza jogos e brincadeiras, tornado assim o ensino mais interessante e marcante.

5 METODOLOGIA

5.1 Tipo de Pesquisa

A presente pesquisa, de natureza básica, foi desenvolvida em uma escola privada localizada no município de Balsas – MA, especificamente com crianças de até 03 anos de idade. A princípio, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, que conforme Gil (2017, p. 33) “são elaboradas principalmente com base em material já publicado, as pesquisas referentes ao pensamento de determinado autor e as que se propõem a analisar posições diversas em relação a determinado assunto”. Este estudo foi conduzido com base na abordagem quantitativa e qualitativa, permitindo uma investigação mais profunda das percepções e experiências dos participantes.

Ademais, foi realizada a pesquisa-ação que, com base a explicação de Gil (2017, p. 39) “Vem emergindo como uma metodologia para intervenção, desenvolvimento e mudança no âmbito de grupos, organizações e comunidades”. Essa pesquisa visa compreender as causas de uma determinada situação e, por meio das observações, análises e das interpretações dos fatos, tem como foco resolver o problema encontrado pelo indivíduo e, assim, proporcionar mudanças.

5.2 Instrumentos de Coleta de Dados

O instrumento utilizado na pesquisa foi a observação, que teve como objetivo verificar o desenvolvimento da criança. Através dessas análises, o pesquisador envolveu-se por meio da aplicação dos métodos lúdicos. Os dados foram coletados em outubro e novembro de 2024, por meio de uma ficha de acompanhamento (APÊNDICE A), contendo três tabelas, das quais duas apresentavam perguntas que foram respondidas a partir das observações do pesquisador, enquanto a última referia-se ao desempenho dos participantes nas matérias trabalhadas em sala.

A coleta de dados ocorreu, após a aprovação da pesquisa pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP), número do Parecer: 7.249.319. Como fundamentação teórica deste estudo, foram utilizados os autores Lima e Neto (2023); Oliveira (2023); Silva Neto (2024); Santos e Menezes (2021), dentre outros. Após a produção dos dados, estes foram classificados, interpretados de forma sistemática, codificados e tabulados para

possibilitar uma análise mais aprofundada. Os diferentes sujeitos foram analisados com base nos princípios da Análise de Conteúdo, conforme proposta por Bardin (2015) que contribuiu para a elaboração do trabalho de conclusão de curso.

5.3 Análise e Interpretação de Dados

Os dados foram registrados nas fichas de acompanhamento após a aprovação do projeto de pesquisa. Dessa forma, os dados que foram colhidos e observados a partir da perspectiva de Melchior (1999), que definiu a observação como um método essencial durante o processo de registro dos dados coletados, tendo em vista que, através dessas observações, o professor ou pesquisador teve conhecimento sobre o desempenho do aluno em sala.

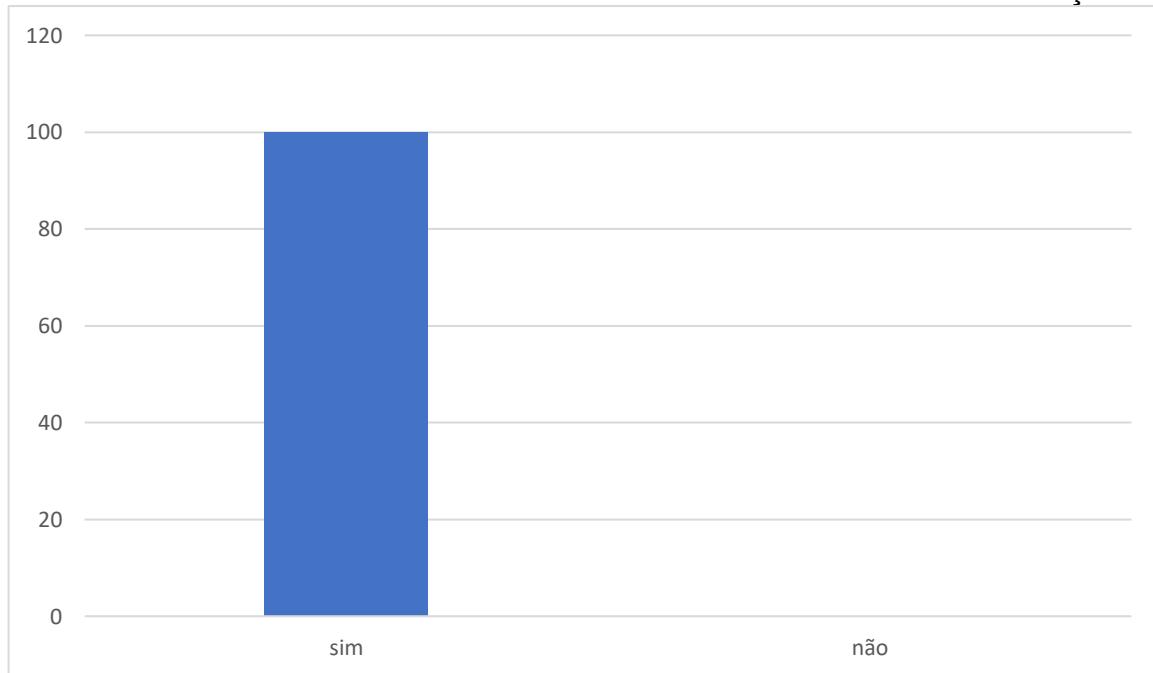
Desta maneira, as fichas foram divididas em três tabelas na qual a: 1º - foi o comportamento emocional; o 2º- o desempenho escolar e 3º- os componentes curriculares. Ademais, os dados foram organizados de modo bastante compreensível, tendo em vista que a tabela foi um método no qual as informações colhidas de formas discursivas e objetivas, de acordo com as observações do pesquisador. Dessa forma, os dados organizados terão a maior quantidade de informações possíveis em um espaço pequeno e de fácil compreensão.

6 ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO

6.1 Análise dos Benefícios da Ludicidade

A ludicidade é um recurso indispensável no desenvolvimento cognitivo e social, sobretudo no contexto escolar. Para assimilar sua efetividade, foram analisados dados quantitativos e qualitativos, recolhidos por meio da implementação de atividades lúdicas e da observação objetiva realizada pela pesquisadora em uma sala de aula. Os dados foram representados por meio de gráficos, que apresentam aspectos como a eficácia que a ludicidade tem no desenvolvimento das crianças; o engajamento dos jogos e dos livros didáticos; além de examinar se há desafios na implementação desse recurso.

Gráfico 1 - A eficácia da ludicidade no desenvolvimento das crianças



Fonte: Elaboração própria (2024).

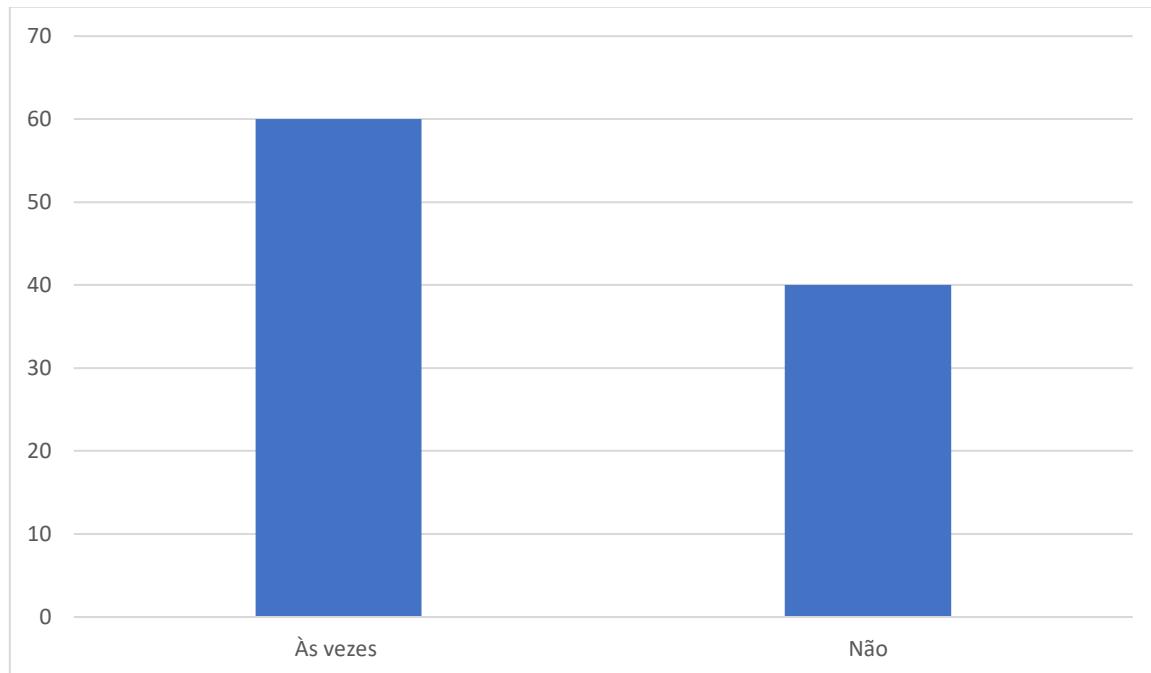
O gráfico anterior busca responder à pergunta “A ludicidade foi realmente eficaz no desenvolvimento das crianças?”. Obteve-se uma resposta unânime, sendo que 100% das crianças se desenvolveram de forma benéfica e positiva. Esse resultado foi adquirido por meio das evidências observadas após a utilização das atividades lúdicas realizadas pela pesquisadora, revelando os progressos no aprendizado e no desenvolvimento infantil.

Segundo Carvalho (2022, p.14) “O lúdico está relacionado ao ato de desenvolver atividades de maneira divertida, através do jogo, para o aprimoramento de capacidades motoras, cognitivas e afetiva”. Esse princípio está em conformidade com os resultados do gráfico, pois expõe que as interações através das atividades recreativas, podem desenvolver múltiplos aspectos do crescimento infantil.

Os resultados destacam a necessidade de implementar abordagens lúdicas no ensino infantil. Brincadeiras, jogos e atividades interativas são capazes de fortalecer o currículo escolar, com base nas estratégias, a fim de tornar o aprendizado mais compreensível, engajador e eficiente. Além disso, os professores devem estar capacitados para utilizar essas metodologias de forma intencional e estruturadas.

A seguir, o gráfico 2 apresenta uma inquietação observada pela pesquisadora ao decorrer da sua coleta de informações no ambiente escolar. O tópico central está baseado na seguinte pergunta “ Existem desafios na aplicação da ludicidade em sala de aula”.

Gráfico 2 - Desafios na aplicação da ludicidade em sala de aula



Fonte: Elaboração própria (2024).

Com base nos resultados da pesquisa, os dados indicam que, 40% dos dias observados foram possíveis aplicar atividades lúdicas com facilidade, enquanto 60% dos dias analisados ao longo do período de dois meses, revelam que a aplicação de metodologias lúdicas apresentou desafios. Esses obstáculos estão relacionados a

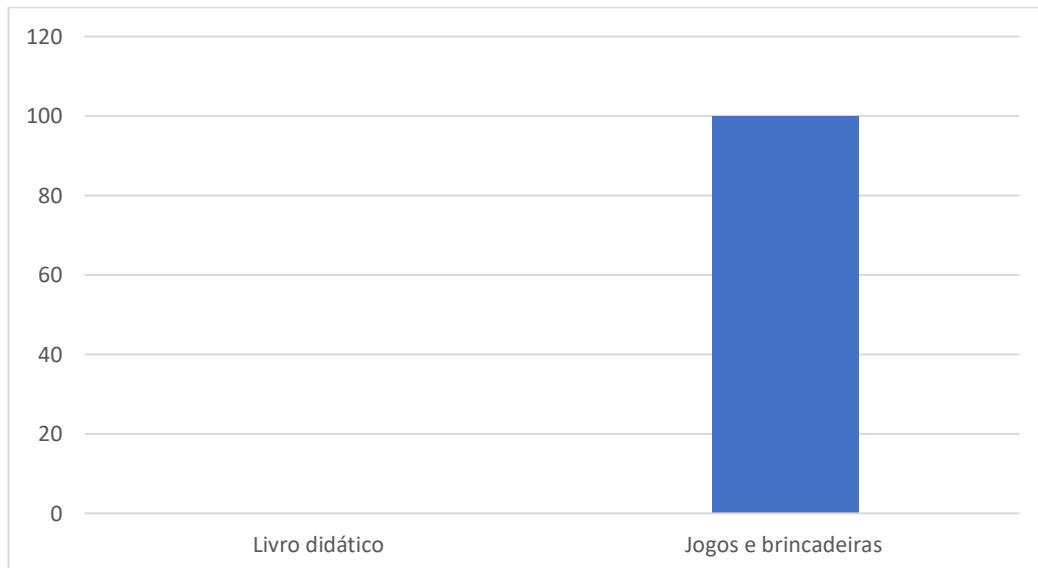
falta de um planeamento organizado e preciso, a estrutura curricular inflexível e pressão por resultados acadêmicos

Ramos (2020, p. 45) afirma que “é importante o planejamento, pois as crianças não podem responder atividades durante todo período que ficam na escola, principalmente na Educação Infantil”. O planejamento deve ser bem elaborado, pois é fundamental que os conteúdos e metodologias utilizadas sejam devidamente divididas, tendo como intuito proporcionar uma aula mais flexível. Ou seja, o plano de aula deve contemplar as atividades, mas também incluir momentos de socialização, descanso e lazer.

Dessa forma, foi perceptível que as atividades lúdicas desempenham uma função educacional muito importante, entretanto sua aplicação necessita que o planejamento seja bem organizado e estruturado, apto para conciliar atividades pedagógicas, momentos de descanso e socialização. A flexibilidade do currículo e a adaptação das práticas docentes são essenciais para reduzir os desafios analisados na pesquisa.

No gráfico 3, intitulado “Comparativos de Engajamento Infantil: Jogos X Livros”, procura-se examinar qual estratégia mais despertar a atenção e participação das crianças. Os dados demonstram uma significativa diferença, visto que, enquanto os livros didáticos apresentam um índice de engajamento extremamente baixos, os jogos e brincadeiras alcançam o total de 100%, demonstrando maior produtividade na captação de conhecimento e no estímulo ao interesse infantil.

Gráfico 3 – Comparativo de Engajamento Infantil: Jogos x Livros



Fonte: Elaboração própria (2024).

A ludicidade é um recurso muito importante no processo de ensino, pois engloba métodos como jogos e brincadeiras, os resultados obtidos no gráfico 3 evidenciam que essa abordagem é bastante favorável, pois, por meio da aplicação desses recursos, o professor é capaz de captar a atenção e o interesse dos alunos. No entanto, é imprescindível perceber que os livros didáticos exercem um papel fundamental na construção do conhecimento.

De acordo, Ramos (2020, p. 44) “O livro didático é um dos diversos instrumentos utilizados pelos professores no ambiente escolar, é preciso que ele saiba selecionar os conteúdos e atividades para seus alunos”. Dessa forma, ao combinar a utilização dos livros didáticos com metodologias lúdicas, os professores tem a capacidade de proporcionar aulas mais atrativas e lucrativas, garantindo, assim, uma educação mais equilibrada e benéfica.

A análises dos benéficos da ludicidade no meio educacional evidencia que esse recurso contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças. Os dados representados nos gráficos demostram que atividades recreativas favorecem o engajamento dos estudantes, proporcionado um ensino mais dinâmico. Entretanto, ainda que haja muitas vantagens, os desafios enfrentados pelo professor na escola, como a falta de planejamento adequado e a rigidez curricular, podem dificultar a aplicação dessas estratégias.

Dessa forma, evidencia-se a necessidade de que os educadores estejam preparados para conciliar práticas inovadoras e tradicionais, assegurando, assim um ensino estruturado, estimulante e inclusivo.

6.2 O Papel do Professor e o Contexto Observado

A ludicidade vem sendo amplamente implementada no âmbito escolar, dada a sua clara contribuição no desenvolvimento integral das crianças. No entanto, para que essa ferramenta seja plenamente eficaz no processo de ensino-aprendizagem, torna-se fundamental a presença constante do professor, tendo em vista que ele desempenha um papel muito importante como mediador da educação.

Segundo, Silva Neto (2024, p. 15):

O impacto que um educador tem na formação de um aluno vai muito além do simples ato de ensinar. É um processo repleto de nuances: é transmitir curiosidade, instigar o desejo de aprender e, acima de tudo, cultivar um

ambiente seguro e acolhedor que impulsiona o desenvolvimento emocional e social.

O autor aponta que o papel do docente ultrapassa a mera passagem de conhecimento, ou seja, lecionar não se limita a apenas repassar conteúdos, mais implica em inspirar a curiosidade, estimular o anseio em aprender e construir um espaço que favoreça tanto o social quanto o fortalecimento emocional. Ele também relata que o professor tem a obrigação de criar um local acolhedor, leve e seguro, no qual as crianças se sintam engajadas a descobrir seus propósitos, além de se desenvolver como cidadãos e interagir com a sociedade ao seu redor.

A educação infantil é avaliada por meio dos acompanhamentos e resultados dos alunos, com base nisso, é necessário que o professor observe o desempenho de todos os seus alunos, pois é essencial conhecer quais dificuldades eles têm para que dessa forma o docente elabore aulas que auxiliem o desenvolvimento de cada criança.

Para Costa e Oliveira (2023, p.4), “Cabe ao professor, acompanhar as atividades, promovendo criatividade, para que a criança desenvolva, então as brincadeiras e jogos possibilitam ao professor observar como a criança está interagindo com os colegas e com todos a sua volta”.

O lúdico é uma ferramenta que estimula o desenvolvimento da criança. Com base nisso, os professores são capazes de elaborar atividades para os alunos de formas adaptáveis, isto é, cada criança possui habilidades e também dificuldades, e, através dessa didática o docente pode elaborar tarefas que vão possibilitar qualquer aluno a trabalhar com suas adversidades, tendo, assim uma aula que beneficiará tanto os alunos como os professores.

Conforme os estudos examinados, a ludicidade utiliza o brincar como um recurso para auxiliar o aluno, desenvolvendo assim o estímulo pela leitura, o ato de pensar através de brincadeiras que auxiliam as crianças a ter interesse adquirindo assim a criatividade e a imaginação. Como afirma Pires, Matos e Pereira (2022, p. 27) “o docente necessita trabalhar suas habilidades e conhecimentos, elaborar e planejar atividades que vão ao encontro das crianças na faixa etária da educação infantil”.

Os professores precisam dispor de um grande conhecimento dos conteúdos que serão aplicados na sala, pois a brincadeira não é um recurso que somente deve ser utilizado para proporcionar as crianças diversão, além disso, também precisam

transmitir o conhecimento através de dinâmicas e jogos, que possibilitam à criança conhecer e entender os conteúdos do livro didático.

Silva Neto (2024, p. 40) ressalta que, “O professor deve estar preparado para adaptar seu plano, modificando atividades conforme as reações e o envolvimento dos alunos”. Dessa forma, o autor destaca que o planejamento educacional deve ser flexível e que o professor deve conhecer todos os seus alunos para que assim consiga ajustar o plano de acordo com as particularidades de cada criança. Ou seja, o plano de aula não deve ser inflexível e permanente, mas sim um roteiro que pode ser alterado conforme as necessidades, garantindo uma abordagem mais significativa e benéfica.

Com base nas observações coletadas em campo pela pesquisadora, realizadas em uma escola particular de Balsas-MA, foram detectados padrões que contribuem para a compreensão do lúdico em sala de aula. Após essa análise, constatou-se que o processo de ensino na educação infantil não é algo fácil, pois, de acordo com as pesquisas analisadas, discutem-se as dificuldades que os professores enfrentam na implementação dos conteúdos para as crianças. Muitas vezes, quando não são utilizados métodos mais atrativos, os discentes não demonstram atenção e não se interessam na aula lecionada em sala.

Diante disso, faz-se necessário, que a escola encontre variadas maneiras de contribuir significativamente para que assim aconteça a realização das atividades lúdicas no ambiente escolar e que os resultados sejam satisfatórios para a construção do conhecimento do educando. (Pires; Matos; Pereira 2022, p. 28).

As autoras destacam a importância da participação do corpo docente da escola na criação de abordagens variadas para promover atividades lúdicas no meio educacional, ou seja, o apoio do diretor e coordenador da instituição é muito satisfatório e gera uma segurança e tranquilidade para o docente, pois, por meio de diálogos e ideias, essas práticas podem ser aplicadas sem que ele precise se preocupar com a carga de trabalho que é imposta no seu cotidiano.

Ademais, para que essas práticas possam atender o conteúdo dos livros e trabalha-lo de forma correta e benéfica é, de suma importância que o docente tenha um bom entendimento das matérias ensinadas, pois é, “é fundamental que os professores tenham conhecimento prévio sobre abordagens lúdicas para poderem planejar suas atividades, considerando como estas podem contribuir para a construção de conhecimento” (Silva et al., 2024, p. 31).

Com base nisso, o professor precisa ter o conhecimento necessário para preparar aulas em que consiga apresentar os conteúdos dos livros, mais também adicionar suas próprias metodologias, tendo como intuito proporcionar uma educação mais leve e divertida para criança. Dessa forma, conclui-se que o professor é o mediador da educação. Sendo assim, com um bom planejamento e com a parceria do corpo docente os professores podem, sim, quebrar o costume de aplicar conteúdos bastante extensivos e cansativos, exigidos por algumas escolas particulares.

De acordo com as considerações de Silva Neto (2024, p.16) “A construção de relacionamentos positivos em sala de aula é um dos elementos centrais da docência. Um ambiente colaborativo não se forma do dia para a noite, mas sim através de um esforço contínuo em cultivar respeito e empatia mútuos”. O autor enfatiza que as relações de afeto entre a criança e o professor não surgem instantaneamente, mas sim ao longo da convivência, de cuidado, amor e principalmente, do respeito mútuo entre educando e educadores.

Por meio de todo aporte teórico e das vivências analisadas pela pesquisadora, ficou perceptível que o professor tem um papel fundamental na educação infantil, pois sua atuação como transmissor e mediador do conhecimento, por meio de planos elaborados a partir da percepção das necessidades de seus alunos, comprova que o seu papel vai além de lecionar conteúdos, ele também torna o aprendizado mais significativos. Compreender que o lúdico pode ser aperfeiçoado e implementado no contexto educacional diante dos desafios, é vital para fomentar um ensino mais proativo e memorável.

6.3 Reflexões sobre o Desenvolvimento Cognitivo e Ludicidade

O ensino infantil tem como principal objetivo ensinar a criança a socializar e a desenvolver aspectos cognitivos e emocionais, e, para tornar esses ensinamentos mais divertido, é essencial que o professor incentive seu aluno a usar a criatividade, sendo assim, as metodologias aplicadas em sala são imprescindíveis.

A ludicidade tem como fator principal promover o conhecimento de forma prática e saudável. Conforme aponta Barba e Bolsanello (2022, p. 237) “é importante considerar que as brincadeiras embora simples sejam fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de

autoexpressão". Isto evidencia que as brincadeiras, são essenciais para desenvolver os aspectos cognitivos da criança, pois esse recurso abrange o aprimoramento da memória, da atenção, do estímulo ao pensamento lógico, da expansão do vocabulário e das habilidades comunicativas, além de fortalecer outros aspectos, sendo eles, o social, emocional e afetivo.

O jogo é uma ferramenta que vem sendo frequentemente inserido no meio educacional. Para Modesto, Silva e Fukui (2020, p.60) "o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores, pois estimula as múltiplas inteligências do aprendiz, permitindo que se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa". Essa afirmação, ressalta a importância da aplicação de jogos como estratégia pedagógica, com base nos estudos analisados e nas práticas aplicadas em sala por meio dessa pesquisa, é notável o quanto esses recursos lúdicos são favoráveis para o crescimento educacional e social das crianças.

Percebe-se que a ludicidade não se trata somente de brincadeiras, visto que essa ferramenta abrange diversas habilidades que facilitam o desenvolvimento da criança. De acordo com Neto e Lima (2023, p.1014) "A ludicidade seria algo que possibilita interação em qualquer fase da vida do ser humano, por meio do qual se fomenta a interação, a cooperação, o prazer e a diversidade".

Desse modo, as metodologias lúdicas são recursos essenciais para o crescimento integral da criança. Por meio, das atividades interativas, dramatização e circuito motores, os estudantes desenvolvem diversos aspectos cognitivos, como o desenvolvimento socioemocional, o motor, o cultural, o crítico e reflexivo, favorecendo, assim, uma abordagem mais significativa na construção de saberes.

Os procedimentos de aprendizagem cognitiva englobam várias etapas, que possibilitam a aquisição, aplicação e retenção do conhecimento. Dentre essas etapas podemos destacar a percepção, a atenção, a associação, entre outros pontos que são desenvolvidos por meio de práticas lúdicas. Para Oliveira (2023, p. 18), "Através do brincar, a criança desenvolve diversas habilidades, tais como a imaginação, a criatividade, a coordenação motora, a linguagem, entre outras".

Compreende-se que, por meio da utilização de métodos mais eficazes, as crianças desenvolvem a habilidade de utilizar sua imaginação para criar ou inventar, possibilitando, assim, que tenham mais vivências e aperfeiçoem seu próprio pensamento.

Conforme Santos e Menezes (2021, p. 661)

O lúdico na educação é um instrumento onde as crianças aprendem se divertindo, para muitos a sala de aula não é um lugar para brincadeira, mas sim o lugar de formalidades onde as aulas devem ser conduzidas com seriedade, mas as metodologias usadas em sala de aula devem avançar de acordo com a evolução do mundo, o brincar é uma forma de fazer com que os seres humanos interajam uns com os outros, é de grande valia saber utilizar abordagens que de fato interesse os alunos.

A ludicidade, como recurso pedagógico, é fundamental na elaboração do conhecimento, propiciando um ambiente educacional de qualidade, dinâmico e prazeroso. Ou seja, os métodos lúdicos colaboram nos aspectos emocionais da criança, possibilitando, assim uma convivência saudável com os colegas e facilitando suas interações no meio social.

Santos et al.(2023, p.122) afirma que “o lúdico estimula o desenvolvimento do pensamento crítico e da resolução de problemas, já que as crianças são frequentemente desafiadas a encontrar soluções para problemas complexos e a tomar decisões rápidas e eficazes”. Essa perspectiva das autoras ressalta a importância das atividades recreativas, pois estimulam o crescimento infantil. Ou seja, a ludicidade permite que a criança aprimore capacidades intelectuais de maneira espontânea, contribuindo para sua autonomia e resolução de problemas.

As considerações apresentadas tornam notório que as práticas lúdicas exercem uma atuação bastante benéfica no desenvolvimento social e cognitivo da criança, fortalecendo habilidades relevantes para a formação integral da criança. Ao implementar brincadeiras, jogos e atividades interativas no âmbito escolar, os docentes asseguram que os educandos explorem sua imaginação, expressão espontânea, habilidades comunicativas de maneira saudável e espontânea.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1 Síntese dos Resultados

Durante a realização desta pesquisa, investigou-se a importância das práticas lúdicas intencionais na educação infantil, observando suas contribuições para o desenvolvimento das habilidades sociais, cognitivas e emocionais das crianças. A aplicação da pesquisa-ação em uma escola particular, possibilitou a observação dos impactos que as atividades lúdicas geram no cotidiano escolar.

Segundo os estudos acadêmicos analisados ao longo da pesquisa, observou-se que a utilização de brincadeiras promove maior autonomia para às crianças, auxiliando na socialização entre os colegas. Além disso, essas ferramentas contribuem significativamente para a construção da identidade infantil, pois, ao interagir, as crianças vivem situações valiosas.

A ludicidade é um recurso que se mostrou primordial na fase da educação infantil, pois desenvolveu a criatividade, o pensamento crítico e as interações da criança no meio social. Com base em todo material estudado e analisado ao decorrer dessa pesquisa, foi perceptível que as atividades lúdicas transformam os métodos tradicionais de ensino em algo mais atrativo e motivador.

Os resultados coletados, evidenciaram que o lúdico é um recurso pedagógico benéfico, que garante o engajamento das crianças e promovem um ambiente escolar mais amoroso e estimulante. As atividades lúdicas elaboradas durante a pesquisa demonstraram o interesse e o desenvolvimento que as crianças obtiveram, ao longo das brincadeiras e jogos das quais participaram.

Apesar dos benefícios amplamente comprovados, os desafios ainda persistem na aplicação de metodologias lúdicas intencionais. Dentre os principais obstáculos identificados, evidenciam-se a necessidade de adaptação das atividades para atender às particularidades de cada criança, a extensa carga de material didático exigida pela escola e a dificuldade em construir um planejamento estruturado e organizado. As observações do cotidiano escolar reforçaram que os professores devem elaborar estratégias pedagógicas que assegurem a aprendizagem da criança de forma significativa.

A partir dos resultados obtidos e no aporte teórico apresentado nesta pesquisa, é perceptível os desafios que a aplicação dessa metodologia impõe ao professor. No entanto, ao longo da investigação, foram propostas soluções para que esses obstáculos possam ser superados. Sendo assim, o professor desempenha um papel central na implementação dessas transformações e, por meio de estratégias eficientes e de um planejamento estruturado, consegue reduzir as dificuldades que possam interferir na aprendizagem das crianças.

Em síntese, conclui-se que, ao final do estudo, a ludicidade é um recurso que apesar dos desafios, é uma ferramenta pedagógica essencial para o desenvolvimento integral da criança. Para que essas práticas sejam efetivamente inseridas ao âmbito escolar, torna-se necessário a colaboração dos professores e a participação de toda a equipe escolar. Somente mediante a uma abordagem conjunta e bem estruturada será possível assegurar que os benefícios da ludicidade se concretizem, promovendo um ensino acolhedor, significativo e alinhado às particularidades dos alunos.

7.2 Limitações da Pesquisa

Assim como toda pesquisa acadêmica, este estudo sobre a ludicidade na educação infantil encontrou certas limitações que precisam ser abordadas na interpretação dos resultados. O principal desafio foi o tamanho da amostra, visto que a pesquisa foi desenvolvida em uma única escola particular, com crianças de três anos. Ainda que os resultados se demonstraram pertinentes para esse contexto específico, sua abrangência para outras instituições de ensino ou faixa etária devem ser feitas com cautela.

Ademais, foram definidos critérios de exclusão para proporcionar maior consistência da análise. Participaram do estudo apenas crianças que se encaixavam na faixa etária de três anos dentro do ambiente escolar citado. Ficaram excluídas aquelas cujos responsáveis optaram por não participar da pesquisa ou que não assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e/ou Termo de Assentimento. Essa delimitação foi essencial para assegurar a validade dos resultados e respeitar os princípios éticos da pesquisa acadêmica.

7.3 Recomendações para Trabalhos Futuros

- Formação continuada de educadores.
- Uso da tecnologia como recurso lúdico.
- Adaptação a diferentes contextos educacionais

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Jonathan. **Por uma epistemologia do lúdico a partir da omnilética.** 2021. 282 f. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Educação, 2021. Disponível em:
<https://ppge.fe.ufrj.br/teses2020/tJonathan%20Fernandes%20de%20Aguiar.pdf>.
- ALVARENGA, Maria Eduarda; PAINI, Leonor Dias. **A Contribuição da ludicidade na educação infantil.** Cadernos de Pós-graduação, v. 20, n. 1, p. 253-267, 2021. Disponível em:
<https://periodicos.uninove.br/cadernosdepos/article/view/18481/9116>.
- AMORIM, João Gabriel Matos. **O brincar como forma de desenvolvimento neuropsicomotor da criança.** São Luís, 9 f, 2024.
- BARBA, Clarides de Henrich; BOLSANELLO Dheisi Ebert. **A Ludicidade como facilitadora do processo de ensino aprendizagem.** Revista Amazônica, Manaus, Vol. 15, número 1, , pág.234-249, jan-jun, 2022. Disponível em:
<file:///C:/Users/Maiza/Downloads/T10+Vol+15,+N%C3%BAm+1,+jan-jun+2022,+p%C3%A1g+234-249.pdf>.
- BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães, CAMARGO, Maria Cecília da Silva, e MELLO- **A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico agressivas.** Colégio Pedro II, Rio de Janeiro-RJ, Brasil. Universidade Federal de Santa Maria, Santa MariaRS, Brasil. Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória-ES, Brasil. J. Phys. Educ.v. 31, e3156, 2020. Disponível em:<https://www.scielo.br/j/jpe/a/x4tQn8jXzjWRXqqb4DbYHpm/?format=pdf&lang=pt>.
- BARROS, D. C. e Menezes, A. M. de C. **Educação Infantil: o uso do lúdico no processo de aprendizagem.** Id on Line Revista de Psicologia, v. 15, n. 58, p. 475-484, dezembro/2021. Disponível em:<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3339/5224>.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília: Presidência da República, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em:
https://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf.
- BRITES, Luciana. **Brincar é fundamental: como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância.** Editora Gente, 2020. Disponível

em:https://www.editoragente.com.br/brincar-e-fundamental/p?srsltid=AfmBOoqeIMTea8M6aM8AR_93QuUJhfOf01F_vAx5GW23JiVwSxeHNfw.

CARVALHO, Nielpson Dias. **ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO MOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Curso de Educação Física, Fortaleza, 2022. Disponível em:
https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/70807/4/2022_tcc_ndcarvalho.pdf

COSTA, Jéssica Silva de Oliveira; OLIVEIRA, Jaynne Silva de. **A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na escola São Miguel Arcanjo**. In:CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 8., 2023, Maceió – AL. Disponível em:
file:///C:/Users/Maiza/Downloads/TRABALHO_COMPLETO_EV174_MD1_ID10764_TB4594_07102022195750.pdf.

DANTAS PERREIRA, M. **REPENSANDO A EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ATUALIZAÇÃO CRÍTICA DO PAPEL DO BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM: A CRITICAL UPDATE ON THE ROLE OF PLAY AS A LEARNING TOOL**. Bahia, *Interfaces Científicas - Educação*, v. 12, n. 2, 269–283, (2024).Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/12122>.

DANTAS, Maria de Fátima Dutra; MARTINIANO, Damiana dos Santos; DANTAS, Janaína Dutra. **IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 1.ed. Belém-PA : Editora RFB 2023. Disponível em:
https://www.rfbeditora.com/_files/ugd/baca0d_819f690da04546da9f8086cd2deec70a.pdf#page=102.

FRANK, Andréia Eckert; BARTSCH, Luana; CAZUNI, Mariana Henrich; VARGAS, Tainara Giovana Chaves de; SILVEIRA, Andressa da. **Estratégias para trabalhar com o lúdico diante do isolamento social por coronavírus: relato de experiência**. Disciplinarum Scientia, Santa Maria, p. 167 - 175, 13 ago. 2020. Disponível em:
<https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumS/article/view/3290/2670>.

FROTA, Jamyla de Aguiar. **Concepções de ludicidade na educação infantil enunciados em periódicos no período de 2015-2019**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 7, n. 8, p. 687-705, 2021. Disponível em:
<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1999/817>.

GIL, A.C. **Como Elaborar um Projeto de Pesquisa**. 6° edição, São Paulo: Atlas, 2017.

GUIMARÃES, A. P. A. T. **As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento motor de crianças do ensino fundamental I**. Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT. n. 2. 2021.

LOPES, I. R. R. **Desenvolvimento social e afetivo na primeira infância: concepções de professoras**. Revista Caparaó, v. 2, n. 2, p. e24-e24, 2020.

- MACHADO, Magali Dias; MELO, José Carlos; SILVA, Suzane Castro. **Ressignificando o brincar através da prática docente na educação infantil: a criança como sujeito de direito.** Conjecturas, v. 22, n. 3, p. 97-116, 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/367776906_Ressignificando_o_brincar_atraves_da_pratica_docente_na_educacao_infantil_a_criancas_como_sujeito_de_direito
- Melchior, Maria Celina. (1999). **Avaliação pedagógica: função e necessidade (2th ed.).** Porto Alegre: Mercado Aberto.
- MODESTO, Adélia Pereira Dos Santos; SILVA, Katia Gomes De Oliveira; FUKUI Regina Kikue. **A PROMOÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM PROMOTING LUDICITY IN THE LEARNING PROCESS.** Revista Psicologia e Saberes, MT, v. 9, n. 14, 2020. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/psicologia/article/view/1151/900>.
- NETO, Sebastião Augusto Bentes da Silva; LIMA, Daniele Dorotéia Rocha da Silva de. **Reflexões sobre as concepções do lúdico nos artigos científicos da Capes e Scielo (2017-2021).** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 5, p. 1014-1034, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9844/3825>.
- OLIVEIRA, Michelle Maia de. **Educação Infantil: A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem.** Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Pedagogia, Gama-DF, 2021. Disponível em: https://dspace.uniceplac.edu.br/bitstream/123456789/1273/1/Michele%20Maia%20de%20Oliveira_009160.pdf.
- OLIVEIRA, Natalícia Batista Alexandre. **A Importância da Ludicidade na Educação Infantil.** TCC (graduação) Instituto Federal, Campus Itapina, Licenciatura em pedagogia, Colatina- ES: 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/4081/TCC%20NATAL%c3%88dCIA%20.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- OLIVEIRA, V. M. B. **Promoção do desenvolvimento infantil através de atividades lúdicas e de educação em saúde.** Semana de Pesquisa do Centro Universitário Tiradentes-SEMPESq-Alagoas, n. 8, 2020. Disponível em: https://eventos.set.edu.br/al_sempesq/article/view/13662/5966.
- PEREIRA, Mara Dantas. **Repensando a Educação Infantil: uma atualização crítica do papel do brincar como ferramenta de aprendizagem.** Educação, v. 12, n. 2, Publicação Contínua, 2024.
- PINTO L. Q., Pais, A. C. V. B., NÓBILE, F. H. M., GABRIEL, G. M., & SODERO, J. P. T. (2021). **Descobrindo os Elementos: a elaboração de jogos didáticos como alternativa de ensino.** *Brazilian Journal of Development*, 7(1), 2247-2253. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/22795/18276>.

PIRES, L. M. C; MATOS, M. G. C; FERREIRA, R. L. dos S. **O LÚDICO E A RELAÇÃO DOCENTE X APRENDENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JARDIM II.** Itauranga: Monografia (Graduação) - Faculdade Itapuranga, Curso de Pedagogia, 2022. Disponível em:
<https://repositorio.faculdadeitapuranga.com.br/wp-content/uploads/2023/01/MONOGRAFIA-LUCENIR-REGINA-MILENA.pdf>.

PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Ed. 05, Vol. 11, p. 114-125. Maio de 2021. Disponível em:
https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem_

RAMOS, Jéssica Rodrigues; GUIMARÃES, Juliana Nogueira; MOTA, Bruna Germana Nunes. **Educação infantil e o desenvolvimento da autonomia.** Revista Educação & Ensino, v. 4, n. 2, 2020. Disponível em:
<https://periodicos.uniateneu.edu.br/index.php/revista-educacao-e-ensino/article/view/69/58>.

RAMOS, Nayane da Cruz Queiroz. **LEITURA E ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** contexto e uso do livro didático em sala de aula. Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Maranhão, UFMA, 2020.

SANTOS, Jaqueline Ribeiro dos. **O poder da brincadeira: uma pesquisa narrativa sobre a importância do lúdico na educação infantil.** 2023. 85 f. Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas. Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2023. Disponível em:
<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/15110/1/O%20poder%20da%20brincadeira%20uma%20pesquisa%20narrativa%20sobre%20a%20import%c3%a2nci%20do%20l%c3%badico%20na%20educa%c3%a7%c3%a3o%20infantil.pdf>.

SANTOS, Márcia Macêdo de Barros; SILVA, Cilene Ferreira dos Santos; MELO Severina Ferreira dos Santos; HOLANDA, Maria José Ferreira dos Santos; SANTOS; Petrucia Ferreira dos. **Lúdico na educação infantil: Pontos e contrapontos.** Revista Internacional de Estudo Científicos – RIEC, v.01, n.01 jan/jun.2023. Disponível em:
<https://periodicos.educacaotransversal.com.br/index.php/riec/article/view/142/142>

SANTOS, Thayná da Silva; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Id on line Revista de Psicologia, v. 15, n.58,p.660-668,dez.2021. Disponível em:
<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3353/5263>.

SENE, Marlene Santana de; SILVA, Jucilene Campos de Almeida; SANTOS, Denis de Moraes Dias dos; PINHEIRO, Maria Marlene. **Ludicidade na educação infantil: aspectos históricos e pedagógicos.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 7, n. 11, p. 1483-1490, 2021. Disponível em:
<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3210/1292>.

SILVA, Francicleide Mesquita de Sousa. **Reflexões sobre o movimento e a brincadeira e sua relação com o desenvolvimento infantil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia - modalidade à distância) - UFPB/CE. João Pessoa, 39 f. 2021.

SILVA NETO, Adriano Ferreira da. **O fazer docente e a arte de ensinar da formação inicial às experiências em sala de aula.** Santo Ângelo – Brasil: Editora Ilustração, 2024. Disponível:
<https://editorailustracao.com.br/media/pdfs/396/tDJq3tvfxRK1.pdf>.

SILVA, D. A. dos A.; SANTANA, M. C. de; SOUZA, L. B. P.; DUQUE, R. de C. S.; SOUZA, E. N. de; POLAK, A.; SANTOS, C. A. F. dos; CAMPOS, R. C. V.; ALVARENGA, V. C. da S. **A ludicidade em momentos de reflexão: Playfulness in moments of reflectio.** Brazilian Journal of Development, [S. I.], v. 8, n. 10, p. 69656–69665, 2022. Disponível
em:<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/53598/39798>.

SILVA, Letícia Gabriele de Carvalho; SALVADOR, Taís Cristina; ISOBE, Rogéria Moreira Rezende; SILVA, Norma Lucia da; REZENDE, Valéria Moreira; COSTA, Adriana Alves dos Santos. **LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPORTÂNCIA, PRÁTICAS E IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA.** Cadernos da Fucamp, Minas Gerais, v. 35, 2024. Disponível
em:[file:///C:/Users/Maiza/Downloads/3582-Texto%20do%20Artigo-14722-1-10-20241021%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Maiza/Downloads/3582-Texto%20do%20Artigo-14722-1-10-20241021%20(3).pdf).

SILVA, Marlon César; BORGES Maria Célia. **Potencialidades na ambientação do desenvolvimento infantil: a ludicidade e suas (co) relações.** Revista Foco, v. 16, 2023. Disponível
em:file:///C:/Users/Maiza/Downloads/POTENCIALIDADES_NA_AMBIENTACAO_DO_DESENVOLVIMENTO_.pdf.

SILVA, Thamires Vidal da; ARAÚJO, Luzia Cristina Nogueira de. **Brincar é coisa séria: contribuições no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Revista Ibero-americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 7, n. 12, dez. 2021. Disponível
em:<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3623/1434>.

SOUZA, Dannyelly da Silva; FRANÇA, Aurenia Pereira de. **A ludicidade na educação infantil: processos de ensino e aprendizagens como forma de educar.** Id on line: Revista de Psicologia, v.15, n. 57, p.934-943,out.2021. Disponível
em:<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3262/5189>.

TONUCCI, Francesco. **O direito de brincar: uma necessidade para as crianças, uma potencialidade para a escola e a cidade.** Práxis Educacional, v. 16, n. 40, p. 234-257, 2020. Disponível em:<https://www.redalyc.org/pdf/6954/695478697011.pdf>.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 2. Ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICES



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
CAMPUS DE BALSAS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA
A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

FICHA DE ACOMPANHAMENTO

APÊNDICE A: CATEGORIA 1 – COMPORTAMENTO EMOCIONAL

COMPORTAMENTO EMOCIONAL	SIM	NÃO	BOM	EXCELENTE	EM DESENVOLVIMENTO
Adapta-se facilmente a novas situações ?					
Apresenta comportamentos agressivos diante de conflitos ?					
Consegue esperar sua vez na realização das atividades ?					
Respeita regras e combinados ?					
Usa habilidades sociais para se expressar, tais como: pedir desculpas, licença, etc.?					

APÊNDICE B: CATEGORIA 2 – DESEMPENHO ESCOLAR

DESEMPENHO ESCOLAR	SIM	NÃO	BOM	EXCELENTE	EM DESENVOLVIMENTO
Apresenta dificuldade na aprendizagem ?					
Colabora e ajuda a professora ?					
Demostra interesse em sala?					
Traz as tarefas de casa concluídas ?					

APÊNDICE C: CATEGORIA 3 – COMPONENTES CURRICULAR

COMPONENTES CURRICULAR	SIM	NÃO	BOM	EXCELENTE	EM DESENVOLVIMENTO
Linguagem Oral e Escrita					
Matemática					
Ensino Religioso					
Movimento					
Recreação					
Natureza e Sociedade					
Observações:					

ANEXOS



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA

CAMPUS DE BALSAS

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANEXO A – PRECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE CAXIAS -
CESC/UEMA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Pesquisador: ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 84668624.7.0000.5554

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.249.319

Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa cujo título A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS INTENCIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL, nº de CAAE 84668624.7.0000.5554 e Pesquisador(a) responsável ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa-ação, precedida de observação e análise documental, com abordagem qualitativa

O cenário da realização desse estudo será composto por uma Escola Privada de Educação Infantil, em Balsas.

Os participantes desta pesquisa serão crianças de até 03 anos de idade.

Os critérios de inclusão da pesquisa são: Os sujeitos incluídos nesta pesquisa serão as crianças matriculadas na escola com idade de 03 anos na escola campo com autorização dos responsáveis das crianças que aceitarem a participar da pesquisa e que tenham assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e/ou Termo de Assentimento.

Os critérios de exclusão serão as crianças que não se enquadram dentro da faixa etária de 03 anos da referida escola e aqueles responsáveis das crianças que se negarem a participar da pesquisa, ou que não tenham assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e/ou Termo de Assentimento.

Após a produção dos dados, os mesmos serão classificados, interpretados de forma sistemática, codificados e tabulados para que possa dar maior clareza e organização da

Endereço:	Rua Quinhinha Pires, 746 ramal 6382	CEP:	65.600-000
Bairro:	Centro	UF:	MA
Município:	CAXIAS	E-mail:	cepe@cesc.uema.br
Telefone:	(98)2016-8175		

**CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE CAXIAS -
CESC/UEMA**



Continuação do Parecer: 7.249.319

pesquisa, os diferentes sujeitos serão analisados a luz dos princípios da Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2015) que resultará no trabalho de conclusão de curso

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Analizar a importância da ludicidade como um recurso didático no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

Objetivos Secundários:

- Mapear as produções nos Bancos e Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES e à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD do ano 2020 a 2024;
- Identificar quais os benefícios que os jogos e brincadeiras, proporcionam aos alunos;
- Discutir o papel do professor no desenvolvimento das práticas lúdicas em sala de aula;
- Demostrar a importância da atividade lúdica para o cognitivo das crianças.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

O risco da pesquisa poderá ser cansaço, mas se você apresentar cansaço ou não quiser mais participar do estudo, nós iremos parar com a pesquisa e voltar a fazer quando você melhorar, ou marcar outro dia pra voltar a fazer ou então não continuaremos com a pesquisa, se você não desejar mais continuar. Ninguém vai saber que você está participando dessa pesquisa, isso é segredo nosso.

Benefícios:

Os sujeitos participantes poderão beneficiar-se, através da possibilidade de maior compreensão do professor acerca desse recurso pedagógico, e proporciona aos alunos um método saudável e flexível de estudo, no qual irá gerar um bom desenvolvimento dos aspectos emocionais, cognitivos e sociais da criança, além de também beneficiar o ensino aprendizagem, pois o método lúdico disponibiliza um aprendizado mais descontraído na qual as crianças vão apreender brincando, gerando assim uma rotina mais leve e favorável. Além disso, serão beneficiados ao final da pesquisa com a leitura e aprendizado proporcionado pela dissertação. Também, será possível a partir dos resultados da pesquisa, promover para os leitores e principalmente professores maiores conhecimentos a respeito do tema abordado

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 746 ramal 6382	CEP: 65.600-000
Bairro: Centro	
UF: MA Município: CAXIAS	
Telefone: (98)2016-8175	E-mail: cepe@cesc.uema.br

**CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE CAXIAS -
CESC/UEMA**



Continuação do Parecer: 7.249.319

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa é relevante, apresenta interesse público e o(a) pesquisador(a) responsável tem experiências adequadas para a realização do projeto, como atestado pelo currículo Lattes apresentado. A metodologia é consistente e descreve os procedimentos para realização da coleta e análise dos dados. O protocolo de pesquisa não apresenta conflitos éticos estabelecidos nas Resoluções nº 466/12 e 512/2016 do Conselho Nacional de Saúde.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os Termos de Apresentação obrigatória tais como Termos de Consentimento e/ou Assentimento, Ofício de Encaminhamento ao CEP, Autorização Institucional, Utilização de Dados, bem como os Riscos e Benefícios da pesquisa estão claramente expostos e coerentes com a natureza e formato da pesquisa em questão.

Recomendações:

Recomenda-se:

- Acrescentar no TALE o texto referente aos benefícios que consta no resumo do projeto para que os documentos fiquem iguais. Lembrando que o TALE deve ser assinado pelas crianças e o TCLE pelos responsáveis.
- Sobre os Critérios de inclusão = características-chave da população-alvo que os investigadores utilizarão para responder à pergunta do estudo. E Critérios de exclusão = aspectos dos potenciais participantes que preenchem os critérios de inclusão, mas apresentam características adicionais, que poderiam interferir no sucesso do estudo ou aumentar o risco de um desfecho desfavorável para esses participantes. Assim, compreender que os estudantes que não se enquadram na faixa etária determinada para o projeto não estão inclusas, por isso, não podem ser excluídas.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Projeto aprovado e pronto para iniciar a coleta de dados e as demais etapas referentes ao mesmo.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
----------------	---------	----------	-------	----------

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 746 ramal 6382	CEP: 65.600-000
Bairro: Centro	
UF: MA	Município: CAXIAS
Telefone: (98)2016-8175	E-mail: cepe@cesc.uema.br

**CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE CAXIAS -
CESC/UEMA**



Continuação do Parecer: 7.249.319

Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJECTO_2403157.pdf	16/10/2024 14:58:16		Aceito
Solicitação Assinada pelo Pesquisador Responsável	OficioDeEncaminhamentoAoCEP.pdf	16/10/2024 14:57:22	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Outros	CurriculoAssistenteMaisaOliveiradaSilva.PDF	23/09/2024 10:12:22	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Outros	OFICIO_PARA_O_ENCAMINHAMENTO_DO_PROJECTO_DE_PESQUISA_assinado.pdf	23/09/2024 10:10:07	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	DeclaracaoAutorizacaoinstituicao.pdf	23/09/2024 10:05:49	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Outros	CartaDeAnuencia.pdf	24/08/2024 09:53:45	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE.docx	23/08/2024 12:23:11	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Outros	TermoDeCompromissoDeUtilizacaoDeDados.pdf	23/08/2024 12:04:00	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Tcle.docx	23/08/2024 11:58:06	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Outros	DeclaracaoDelsencaoDeConflitoDeIntesse.pdf	23/08/2024 11:49:32	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoDePesquisaCompleto.pdf	23/08/2024 10:08:06	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Declaração de Pesquisadores	DeclaracaoDosPesquisadores.pdf	23/08/2024 10:03:13	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto.pdf	23/08/2024 09:47:41	ADRIANO FERREIRA DA SILVA NETO	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 746 ramal 6382	CEP: 65.600-000
Bairro: Centro	
UF: MA	Município: CAXIAS
Telefone: (98)2016-8175	E-mail: cepe@cesc.uema.br

CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE CAXIAS -
CESC/UEMA



Continuação do Parecer: 7.249.319

Não

CAXIAS, 26 de Novembro de 2024

Assinado por:
FRANCIDALMA SOARES SOUSA CARVALHO FILHA
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 746 ramal 6382
Bairro: Centro **CEP:** 65.600-000
UF: MA **Município:** CAXIAS
Telefone: (98)2016-8175 **E-mail:** cepe@cesc.uema.br