



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CAMPUS SANTA INÊS
CURSO DE PEDAGOGIA

FRANCIELE TORRES BARROS
IZABELLA DE OLIVEIRA BARBOSA
VERIDIANA MOURA MIGUINS

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL: uma proposta pedagógica na Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha
Pinheiro em Santa Inês - MA

Santa Inês

2025

FRANCIELE TORRES BARROS
IZABELLA DE OLIVEIRA BARBOSA
VERIDIANA MOURA MIGUINS

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma proposta pedagógica na Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês - MA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Campus Santa Inês, como requisito para a obtenção da Licenciatura Plena em Pedagogia.
Orientadora: Profa. Ma. Ivana Alves Pereira

Santa Inês

2025

Barros, Franciele Torres.

O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil: uma proposta pedagógica na Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês-MA / Franciele Torres Barros, Izabella de Oliveira Barbosa, Veridiana Moura Miguins. - Santa Inês - MA, 2025.
102 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia Licenciatura) - Universidade Estadual do Maranhão, Campus Santa Inês, 2025.

Orientadora: Profa. Ma. Ivana Alves Pereira.

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Ensino-aprendizagem. 4. Desenvolvimento integral. 5. Oficinas pedagógicas. I. Barbosa, Izabella de Oliveira. II. Miguins, Veridiana Moura. III. Título.

CDU: 373.2(812.11)

Elaborado por Márcio André Pereira da Silva - CRB 13/862

FRANCIELE TORRES BARROS
IZABELLA DE OLIVEIRA BARBOSA
VERIDIANA MOURA MIGUINS

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma proposta pedagógica na Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês - MA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Campus Santa Inês, como requisito para a obtenção da Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovado em 09/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **IVANA ALVES PEREIRA**
Data: 19/12/2025 09:53:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Ma. Ivana Alves Pereira (Orientadora)

Mestra Profissional em Educação pela Universidade Regional do
Cariri, Brasil

Documento assinado digitalmente
 **LUCENILDA SUELI MENDES CAVALCANTE ABREU**
Data: 27/01/2026 12:34:50-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Lucenilda Sueli Mendes Cavalcante Abreu (1º examinador)

Doutora em Educação pela Universidade Federal do
Pará, Brasil

Documento assinado digitalmente
 **SUELMA DA SILVA AGUIAR LIMA**
Data: 27/01/2026 16:03:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Ma. Suelma da Silva Aguiar Lima (2º examinador)

Mestra Profissional em Educação pela Universidade Regional do
Cariri, Brasil

A presente obra é dedicada ao Autor da vida e ao Mestre do conhecimento. Em cada página, somos testemunhas de luta, dedicação e fé, refletindo o apoio divino que nos sustentou durante os desafios acadêmicos e a rigorosidade das normas da ABNT. Agradecemos a Deus por iluminar nossos caminhos e por ser o melhor orientador, especialmente nos momentos mais críticos. Sua presença é sempre uma fonte pura de amor e paciência.

"Uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. O brinquedo simbólico, o pensamento está separado dos objetos e ação surge das ideias e não das coisas."

Levy Vygotsky

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, expresso minha profunda gratidão a Deus, que me concedeu força, coragem e serenidade em todos os momentos desta jornada. Foi Ele quem iluminou meu caminho e me sustentou em cada etapa deste processo. Sem Sua presença, nada disso teria sido viável.

Agradeço de coração ao meu pai, Raimundo Batista Barros (in memoriam), que sempre cuidou de mim e lutou para que eu seguisse o melhor caminho: o estudo. Sua história, seus ensinamentos e o amor que deixou comigo foram fundamentais para minha motivação. Dedico a ele esta conquista, pois sei que, de alguma forma, estaria orgulhoso e faria o possível para me ver realizando este sonho.

À minha professora e orientadora, Ma. Ivana Alves Pereira, deixo meus sinceros agradecimentos pela dedicação, paciência, competência e orientação cuidadosa ao longo de todo o processo de elaboração deste trabalho.

Às minhas amigas e companheiras que estiveram ao meu lado durante a jornada acadêmica nestes quatro anos: Daize Oliveira Pereira, Francihelen Silva Sousa, Vanessa Mendes Nascimento e, em especial, à minha amiga e dupla Veridiana Moura Miguins, que conheci antes mesmo de ingressar na UEMA. Ao longo do curso, ela se mostrou uma parceira essencial, sempre presente nas atividades, trocas e responsabilidades que compartilhamos. Sua colaboração e comprometimento foram cruciais para que este processo se desenrolasse de forma mais tranquila. A amizade, a presença e a parceria de todas vocês tornaram tudo mais leve e foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Às minhas companheiras deste Trabalho de Conclusão de Curso, Izabella de Oliveira Barbosa e Veridiana Moura Miguins, com quem dividi responsabilidades e cresci como grupo. Agradeço por tornarem este processo mais leve e possível.

A todos que, de alguma maneira, contribuíram para que eu chegasse até aqui, deixo meu mais sincero agradecimento.

Franciele Torres Barros

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, expresso minha profunda gratidão a Deus, que me capacitou e proporcionou uma experiência acadêmica até então inimaginável. Ele tem sido meu guia e refúgio; louvado seja o Senhor.

Agradeço à minha família, que sempre foi meu alicerce ao longo desses anos. Em especial, sendo homenageadas a minha mãe, Maria Rozangela Matias de Oliveira, à minha avó, Maria de Deus Matias de Oliveira, e à minha tia, Izabel de Oliveira Nascimento. Elas lutaram e me educaram com amor incondicional, nunca desistindo dos meus sonhos. Também sou grato aos meus irmãos, que me ajudaram a cultivar a persistência, dedicando-me carinho e cuidado.

Meu reconhecimento se estende aos meus patrões, Elizelma Lopes Sales e Marcos Roberto Sales, que me acolheram desde o início e sempre estiveram prontos a me apoiar nas dificuldades do percurso. Esta conquista é dedicada a todos vocês.

Agradeço a todos os professores que tive ao longo da minha trajetória, em especial aos da Universidade Estadual do Maranhão - Campus Santa Inês, que, com responsabilidade e dedicação, mediarão nossa formação acadêmica.

Um agradecimento especial à nossa querida orientadora, Ivana Alves Pereira, pela orientação exemplar e pelo tempo dedicado à construção do nosso trabalho. Você é um verdadeiro modelo, tanto pessoal quanto profissional.

Louvo e agradeço a Deus pelas minhas amigas, Francisca Tamara Cardoso de Matos e Niciane Cavalcante Correia, cuja amizade tornou o processo mais leve.

Agradeço também às minhas companheiras, Franciele Torres Barros e Veridiana Moura Minguis, pela dedicação, paciência e responsabilidade na elaboração do nosso trabalho. Saibam que vocês têm um lugar especial em meu coração.

Izabella de Oliveira Barbosa

AGRADECIMENTOS

Quatro anos se passaram desde que realizei um dos meus maiores sonhos: a aprovação em uma universidade. Finalizar a graduação é a prova de que Deus transforma sonhos em realidade.

A Deus, toda honra e glória, fonte inesgotável de força, cuidado e sabedoria, sua presença e direção foram essenciais nos dias difíceis, renovando minhas forças diante das incertezas. Levo comigo a verdade que guiou essa trajetória: “Consagre ao Senhor tudo que você faz, e os seus planos serão bem-sucedidos” (Provérbios 16:3).

Minha mãe, Edneres Moura, você é a razão pela qual cheguei até aqui. Sempre acreditou em mim e seu apoio foi fundamental, muitas vezes colocando meus desejos acima dos seus. Ao meu pai, Valdir Pereira Miguins, que desde cedo me ensinou o valor da persistência. Guardarei para sempre os ensinamentos e o amor que sempre me acolheu. Esta vitória é tão minha quanto de vocês. Aos meus irmãos e familiares, que sempre estiveram presentes, vivendo esse sonho comigo.

Um agradecimento especial ao meu irmão Jacó Miguins (in memoriam). Você permanece vivo em minha memória e no meu coração, agradeço por tudo o que fez por mim. Esta conquista também é sua; onde quer que esteja, você está celebrando comigo. Sua existência me ensinou e sua partida me transformou.

À minha orientadora, Professora Ma. Ivana Alves Pereira, expresso meus sinceros agradecimentos pela dedicação e confiança durante todo o processo. Agradeço às minhas colegas de Trabalho de Conclusão de Curso, Franciele Torres e Izabella de Oliveira, pela dedicação, paciência e comprometimento durante todo o trabalho. Um agradecimento especial a Maria Eduarda Amorim, que se dispôs a realizar minhas atividades avaliativas quando perdi meu irmão, demonstrando verdadeira empatia.

Agradeço também a Paulo Roberto Nunes que sempre me auxiliou com cuidado e incentivo nos estudos. Ao meu grupo, Dayze, Francihelen e Vanessa Nascimento, deixo minha gratidão pelo companheirismo. Enfatizo o agradecimento à minha dupla, Franciele Torres, cuja presença constante e parceria tornaram essa jornada mais leve e significativa. A todos, minha eterna gratidão.

Veridiana Moura Miguins

RESUMO

A pesquisa apresentada propõe-se a desenvolver metodologias que integrem o lúdico na educação infantil, enfatizando sua relevância para o aprendizado. O objetivo é aprimorar a prática pedagógica por meio do desenvolvimento de oficinas direcionadas a professores e alunos da Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro, localizada em Santa Inês - MA. Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, quantitativo, bibliográfica, descritiva e de campo, com abordagem metodológica intervencionista, utilizando questionários para coletar dados dos docentes e implementando oficinas práticas que fomentam o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A metodologia fundamentou-se na coleta de dados e observações diretas, permitindo uma análise crítica do impacto das atividades lúdicas. A aplicação de oficinas lúdicas envolveu tanto os alunos quanto os professores da referida escola. Ao final, a pesquisa conclui que o lúdico é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral dos alunos e sugere a continuidade dessas práticas na rotina escolar.

Palavras-chave: educação infantil; metodologias lúdicas; desenvolvimento integral; oficinas pedagógicas; prática docente.

ABSTRACT

This research aims to develop methodologies that integrate play into early childhood education, emphasizing its relevance to learning. The objective is to improve pedagogical practice through the development of workshops aimed at teachers and students of the Raimunda Cunha Pinheiro Municipal Preschool, located in Santa Inês - MA. This is a qualitative, quantitative, bibliographic, descriptive, and field research study, with an interventional methodological approach, using questionnaires to collect data from teachers and implementing practical workshops that promote the cognitive, social, and emotional development of children. The methodology was based on data collection and direct observations, allowing for a critical analysis of the impact of play-based activities. The application of play-based workshops involved both students and teachers at the school. In conclusion, the research indicates that play is an essential tool for the holistic development of students and suggests the continuation of these practices in the school routine.

Keywords: early childhood education; play-based methodologies; holistic development; pedagogical workshops; teaching practice.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	16
2.1 A Perspectiva Sociointeracionista de Vygotsky	18
2.2 O Professor como mediador no processo lúdico-pedagógico	19
2.3 O lúdico no currículo da Educação Infantil	22
2.3.1 O lúdico como metodologia pedagógica para o desenvolvimento integral....	24
2.3.2 Desafios e estratégias na implementação do lúdico na prática pedagógica .	26
3 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	30
3.1 Caracterização da pesquisa	31
3.2 Universo e amostra	32
3.3 Coleta de dados	32
3.4 Análise dos dados.....	33
3.4.1 Análise dos questionários aplicados com os professores	33
3.5. Descrição das oficinas lúdicas desenvolvidas como proposta pedagógica na escola campo	51
3.5.1 Oficinas lúdicas com os alunos.....	51
3.5.2 Corpo em Movimento: consciência corporal e coordenação motora	51
3.5.3 Brincando e Crescendo	55
3.5.4 Movimento, Cores e Corpo em Ação	58
3.6 Oficina realizada com os professores.....	64
3.6.1 O Lúdico na prática docente: ensinar com criatividade e sentido	68
3.7 Resultados e discussões	72
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS.....	78
APÊNDICES	82
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	83
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA O/A PROFESSOR/A	85

APÊNDICE C - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM	
PROFESSOR(A).....	89
APÊNDICE D - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM ALUNOS.....	90
APÊNDICE E - PLANOS DE AÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA.....	91
ANEXO	101
ANEXO A – OFÍCIO ENCAMINHADO À DIRETORIA DA PRÉ-ESCOLA	
MUNICIPAL RAIMUNDA CUNHA PINHEIRO	102

1 INTRODUÇÃO

O lúdico se destaca como uma metodologia pedagógica essencial dentro do ambiente escolar, especialmente na educação infantil, a etapa inicial da educação básica. Essa abordagem não apenas propicia que as crianças desenvolvam uma nova visão de mundo, mas também as auxilia na aquisição de habilidades por meio de práticas divertidas e interativas. As brincadeiras exercem um papel fundamental no processo de aprendizado, permitindo ao educador criar atividades que envolvam os alunos de maneira eficaz.

Nesse contexto, a educação infantil garante o direito de aprender, conforme defendido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Este documento estabelece diretrizes importantes que promovem a convivência e a expressão, aspectos cruciais para a compreensão das regras e normas em sala de aula. Compreender a importância do lúdico para o ensino-aprendizagem é fundamental para que os educadores adotem práticas pedagógicas que realmente façam a diferença.

A pesquisa que se apresenta tem como objetivo desenvolver metodologias e estratégias ativas, utilizando o lúdico como uma ferramenta pedagógica, por meio de oficinas que visam aprimorar o processo de ensino-aprendizagem na escola, considerando aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos da criança. Para isso, realizamos a pesquisa na pré-escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro, que atende crianças de 4 a 5 anos da educação infantil.

Neste trabalho, utilizamos uma abordagem de pesquisa bibliográfica e descritiva, além de uma pesquisa qualitativa e quantitativa, com aplicação de questionários e uma metodologia intervencionista em campo. O trabalho está estruturado em três capítulos. No primeiro, apresentamos a introdução e o referencial teórico que fundamenta a pesquisa, abordando a relevância do lúdico na educação infantil, o papel do educador como mediador no processo lúdico-pedagógico, a presença do lúdico no currículo da educação infantil e o lúdico como estratégia pedagógica.

No segundo capítulo, descrevemos a metodologia adotada, incluindo a análise dos questionários aplicados aos professores da educação infantil e a realização de oficinas que combinam teoria e prática para uma melhor compreensão. Também realizamos três oficinas com os alunos do pré-II, focando no desenvolvimento cognitivo, emocional, físico e social, que serviram como

instrumentos para a coleta de dados. Nesse sentido, discutimos os resultados obtidos, refletindo sobre o ensino e a aprendizagem no contexto infantil.

Por fim, apresentamos as considerações finais, que trazem reflexões a respeito do estudo realizado, proporcionando uma compreensão mais abrangente do papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A infância é uma etapa repleta de brincadeiras, que transcendem a simples diversão e se tornam fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Por meio do brincar, a criança expressa seus sentimentos, representa suas experiências, estabelece relações com os outros e constrói conhecimentos, evidenciando que o lúdico é essencial para sua formação. Portanto, a Educação Infantil deve atentar para essa dimensão, uma vez que é nesse contexto que surgem as melhores oportunidades para uma aprendizagem significativa. Para entender a relevância do lúdico na Educação Infantil, é fundamental explorar como essa prática se manifesta e como ela impacta o desenvolvimento integral das crianças. O lúdico não se limita a momentos de diversão; ele é uma ferramenta poderosa que favorece a aprendizagem, estimula a criatividade e promove a socialização.

Além disso, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento emocional, cognitivo e motor dos pequenos, criando um ambiente propício para a exploração e descoberta. Dessa forma, a inclusão do lúdico no cotidiano escolar é essencial não apenas para o aprendizado, mas também para a formação de indivíduos mais completos e felizes. De acordo com Almeida (2009, p. 01) “o termo “lúdico” deriva do latim “ludus”, que significa jogos no contexto educacional, o lúdico é traduzido como uma ferramenta que utiliza de diversos meios, como por exemplo jogos, brincadeiras de maneira intencionada dentro do processo de ensino e aprendizagem”.

Nesse sentido, sabemos que as brincadeiras fazem parte do universo da infância de toda criança, dessa forma o lúdico é uma metodologia pedagógica valiosa que torna a aprendizagem mais significativa e eficaz. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal.

Com base nos estudos de Luckesi (2023), destaca-se uma diferenciação relevante ao afirmar que nem toda atividade lúdica necessariamente apresenta um caráter de ludicidade, uma vez que isso depende da percepção de cada indivíduo. Nesse sentido, Luckesi (2023) classifica as atividades lúdicas como externas aos participantes, enquanto a ludicidade se refere ao que cada pessoa vivencia emocionalmente durante esses momentos de interação lúdica.

A educação infantil representa a etapa inicial da educação básica, sendo um momento singular repleto de descobertas para as crianças. É responsabilidade desse nível educacional proporcionar um ambiente ricamente dotado de atividades lúdicas, visto que a maior parte do tempo das crianças é passada em instituições de ensino. Essa fase deve oferecer diversas abordagens de aprendizagem por meio do brincar, promovendo atividades prazerosas em um ambiente acolhedor.

O desenvolvimento infantil é amplamente favorecido por uma abordagem que permite às crianças construir seus próprios conceitos por meio de um aprendizado que se baseia na curiosidade e na exploração. Esse tipo de ambiente colaborativo, que envolve educadores e a comunidade escolar, promove a geração de novas ideias e valorização de um diálogo aberto entre a escola e o processo de ensino-aprendizagem.

As atividades lúdicas, quando vivenciadas de maneira significativa, desempenham um papel essencial na aprendizagem na educação infantil. Elas se configuram como ferramentas indispensáveis nas práticas pedagógicas dos professores. Através de metodologias lúdicas e interativas, os educadores estimulam a curiosidade das crianças, tornando-as indivíduos críticos e criativos.

Dessa forma, é possível estabelecer um ensino inovador, que transforma a maneira de pensar das crianças e ressignifica o papel da escola como um espaço fundamental para um futuro promissor. Além disso, é crucial ressaltar que o professor atua como um modelo que transmite conhecimento. A forma como esse saber é compartilhado pode tanto incentivar quanto desestimular a participação das crianças nas aulas. Apesar de os educadores enfrentarem diversas barreiras para desenvolver seu trabalho de forma eficiente, essas dificuldades servem como aprendizado para um melhor repasse de conhecimento na vida escolar.

O ensino que utiliza metodologias lúdicas proporciona um ambiente repleto de oportunidades e estímulos, incentivando o protagonismo da criança nas atividades propostas em sala de aula. Além de permitir um espaço mais propício para o desenvolvimento em múltiplos aspectos da aprendizagem, é essencial que se priorize o desenvolvimento pessoal, social e cultural das crianças na sociedade.

Segundo Piaget (1998, p. 160), a ideia central é que:

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, tal prática deve ser concebida na educação infantil, dessa forma ao

vê-las brincando torna-se mais compreensível a maneira como elas se relacionam com o meio em que estão inseridos à sua volta.

Assim, é possível compreender que o desenvolvimento infantil no contexto educacional tem no lúdico uma ferramenta fundamental, uma vez que as brincadeiras estimulam o aprendizado e promovem novas práticas que contribuem para a consciência infantil. Nesse sentido, as atividades desenvolvidas no contexto escolar beneficiam a trajetória da criança, pois, por meio do lúdico, ela aprende a desenvolver sua capacidade de imaginar. Não se trata apenas de uma prática exclusiva da educação infantil, mas de metodologias pedagógicas que foram desenvolvidas ao longo do tempo e estudadas pelos professores aplicadas em sala de aula.

Portanto, não se pode abordar o lúdico sem estabelecer uma ligação com a educação infantil; são elos que se complementam ao longo do processo de ensino e aprendizagem, direcionados ao mesmo objetivo: aprender brincando, com atividades criativas que trabalhem os aspectos de desenvolvimento das crianças, tendo o lúdico sempre como uma ferramenta insubstituível nessa fase. Veremos adiante sobre as perspectivas sociointeracionistas de Vygotsky (1991) que tratam dessa relevância e da construção do conhecimento infantil.

2.1 A Perspectiva Sociointeracionista de Vygotsky

A compreensão do lúdico como uma metodologia pedagógica na aprendizagem é amplamente discutida na obra de Vygotsky, que destaca a importância da interação social e do brincar na construção do conhecimento infantil. Vygotsky transformou a visão sobre o desenvolvimento humano ao afirmar que o aprendizado é intrinsecamente social e se dá por meio da inserção da criança na vida intelectual do seu entorno. Para ele, a linguagem é o principal instrumento do pensamento, possibilitando que a criança planeje, organize e controle seu comportamento (Vygotsky, 1991). Nesse contexto, a fala, tanto em diálogos com outros quanto em expressões egocêntricas, torna-se um recurso fundamental para a internalização da cultura e a estruturação do raciocínio infantil.

O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) é central em sua teoria, ao explicar que, durante o brincar, a criança atua além de seu nível cotidiano de desenvolvimento, mobilizando funções que ainda estão em processo de amadurecimento. Isso ocorre porque o lúdico expande a Zona de Desenvolvimento

Proximal, permitindo que ela aja de forma mais avançada do que seu estágio atual possibilitaria. Como esclarece o autor:

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas 'brotos' ou 'flores' do desenvolvimento, em vez de 'frutos' do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente (Vygotsky, 2007, p. 98).

Assim, as atividades realizadas com a orientação de um adulto ou a colaboração de pares mais experientes no presente podem ser executadas de forma independente no futuro, evidenciando a relevância da mediação social no processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Nesse sentido, o brincar se configura como uma atividade privilegiada para acessar a ZDP, permitindo que a criança ultrapasse seu comportamento habitual ao experimentar papéis sociais e regras que ampliam suas capacidades cognitivas e sociais (Vygotsky, 1991).

Vygotsky destaca a relevância da mediação social para a aprendizagem e construção de conhecimentos e suas perspectivas se entrelaçam na compreensão da complexidade do brincar. Em contraste, Piaget enfatiza a ação individual da criança. Outros teóricos, como Wallon e Freud, também são fundamentais nessa discussão, pois incorporam dimensões afetivas, motoras e simbólicas, evidenciando que o brincar envolve corpo, emoção e psique.

Essa abordagem, que considera o desenvolvimento como um processo dinâmico e interativo, ressalta a socialização e a interação com o ambiente como fatores cruciais na construção do conhecimento. Assim, é essencial refletir sobre como deve se dar esse processo de ensino e aprendizagem, e de que maneira o professor planeja e media essas interações de forma lúdica durante o processo educativo.

2.2 O Professor como mediador no processo lúdico-pedagógico

Na concepção vygotskiana (1991), o educador não deve ser visto apenas como um transmissor de informações, mas sim como um mediador que estabelece

condições propícias para o avanço da criança em sua ZDP. Nesse sentido, Vygotsky ressalta a relevância do educador em fomentar experiências coletivas que favoreçam a aprendizagem. Essa mediação exige intencionalidade pedagógica, além de um planejamento cuidadoso e uma sensibilidade apurada para identificar os interesses e as necessidades individuais de cada criança.

Corroborando Kishimoto (2001) observa que o ato de brincar não é uma habilidade inata, mas uma capacidade desenvolvida por meio das interações com outras crianças e adultos. Nesse processo, o contato com objetos e brinquedos permite à criança explorar diversas formas de utilização, enquanto a observação dos colegas e as intervenções do professor são fundamentais para a aprendizagem de novas brincadeiras e suas respectivas regras. Dessa forma, é papel do educador potencializar o jogo espontâneo, garantindo que ele não seja substituído, mas sim enriquecido.

Enriquecendo essa discussão Wallon (1968) destaca a fundamental relevância da afetividade no processo de desenvolvimento infantil, enfatizando que a emoção é a primeira forma de linguagem expressa pela criança. Para que o professor possa efetivamente utilizar essas manifestações emocionais como ponto de partida para novas aprendizagens, é imprescindível que ele compreenda e acolha tais expressões.

Um ambiente que se caracteriza pela afetividade e pela segurança torna-se, portanto, uma condição indispensável para que o brincar contribua de maneira significativa para o desenvolvimento integral da criança e a ludicidade aconteça. Assim, é crucial que os educadores criem espaços onde as emoções possam ser valorizadas, facilitando um aprendizado mais rico e significativo.

A criação de vínculos afetivos é fundamental para compreendermos os aspectos do desenvolvimento humano, especialmente em relação à educação. Luckesi (2020) destaca que a ludicidade, quando vivenciada de forma plena, proporciona ao ser humano uma experiência integral, englobando ação, atenção e transformação pessoal. Essa vivência é capaz de gerar aprendizagens profundas, que ultrapassam a simples repetição de conteúdos.

Por isso, é crucial que os educadores incluam de maneira intencional jogos, brincadeiras e atividades criativas nas suas práticas pedagógicas. Essas atividades devem estar articuladas aos objetivos curriculares, promovendo um ambiente de

aprendizado mais dinâmico e eficaz. A interligação entre afetividade e ludicidade se revela, portanto, como um caminho para um ensino mais significativo e transformador.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, no Brasil, reforça esse entendimento ao assegurar o direito das crianças à participação ativa e com protagonismo em experiências que envolvem brincadeiras, jogos e expressões culturais. Essas práticas são fundamentais para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e da construção da identidade dos alunos.

Diante disso, a responsabilidade do educador se amplia, uma vez que é necessário planejar e mediar situações lúdicas que promovam o desenvolvimento integral das crianças e cumprir as demandas dos componentes curriculares. Esse planejamento deve estar em consonância com os direitos de aprendizagem e os campos de experiências, garantindo que as crianças possam explorar e vivenciar o aprendizado de forma significativa e interativa.

Assim, ao integrar metodologias lúdicas no cotidiano escolar, os educadores não apenas respeitam os direitos das crianças, mas também contribuem para um ambiente de aprendizagem mais rico e dinâmico, onde a cultura e a expressão pessoal são valorizadas.

Na prática pedagógica, a mediação ocupa um espaço de suma importância em variados contextos. Durante atividades lúdicas, como as brincadeiras de faz de conta, em que a criança se utiliza do jogo simbólico para criar personagens, cenários e diversas situações tanto na sala de aula quanto em interação com os colegas, o professor possui a oportunidade de enriquecer essa experiência. Ao introduzir materiais pertinentes e vocabulário específico, não apenas se expande o repertório linguístico das crianças, como também se fomenta a cooperação entre elas, facilitando o processo de aprendizagem.

Nos jogos de regras, a intervenção do docente se torna essencial para que as crianças aprendam a lidar com suas emoções como a espera e a frustração, além de cultivarem o respeito ao próximo. Esses momentos são cruciais para o desenvolvimento de competências socioemocionais importantes ao seu desenvolvimento psicológico.

Já nas atividades artísticas, a mediação contribui significativamente para o estímulo da criatividade, do pensamento crítico e do trabalho colaborativo, permitindo que as crianças explorem suas habilidades de forma integrada e expressiva. Assim, a

mediação se revela um instrumento valioso na formação integral dos alunos, promovendo um aprendizado mais significativo e dinâmico.

De acordo com Vygotsky (1991), a mediação docente é fundamental, uma vez que as atividades que a criança desenvolve com o auxílio de um adulto hoje serão realizadas de maneira autônoma no futuro. Nesse contexto, ser mediador implica estabelecer conexões entre a cultura e a criança, entre o conhecimento socialmente construído e a experiência individual, bem como entre o brincar e o aprender. O autor ressalta que, ao assumir essa função, o professor não se limita apenas à transmissão de conteúdos, mas também promove a construção da autonomia, o fortalecimento das relações sociais e o reconhecimento da criança como sujeito de direitos e saberes.

Neste sentido, analisaremos como o lúdico se manifesta efetivamente no currículo da educação infantil e se tem cumprido o seu papel conforme previsto nos documentos legais.

2.3 O lúdico no currículo da Educação Infantil

O currículo da Educação Infantil deve se pautar no desenvolvimento integral da criança, entendida como um sujeito histórico, cultural e social. Nesse contexto, o brincar transcende a mera distração, tornando-se um eixo central da prática pedagógica. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Lei nº 9.394/96, estabelece que essa fase da educação básica deve promover o crescimento físico, psicológico, intelectual e social até os seis anos de idade (BRASIL, 1996). Tal legislação reforça a importância de que o currículo favoreça experiências de interação, imaginação e contato cultural.

Sob a ótica sociointeracionista de Vygotsky (1991) o aprendizado emerge das trocas sociais, sendo o brincar uma prática cultural que expande a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Essa zona representa o espaço entre o que a criança consegue realizar de forma independente e o que é capaz de alcançar com o suporte de adultos ou colegas. Dessa forma, as brincadeiras de faz de conta permitem que a criança experimente diferentes papéis, amplie seu vocabulário e internalize regras sociais, levando-a a agir de maneira mais avançada do que o habitual para sua faixa etária.

Diversos autores corroboram a perspectiva de que o jogo é fundamental para o desenvolvimento infantil. Piaget (1999) considera o jogo como o ponto de

partida do pensamento nas crianças, enquanto Wallon (1968) estabelece uma conexão entre o jogo e a expressão afetiva. Luckesi (2020) enfatiza a dimensão integral do brincar, que envolve corpo, emoção e espírito.

Nesse contexto, os documentos oficiais também reconhecem a relevância do brincar como um componente essencial do currículo. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) destaca que:

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 1998, p. 22).

A Base Nacional Comum Curricular estabelece seis direitos fundamentais que são essenciais para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Dentre esses direitos, destaca-se o brincar. Os direitos são expressos da seguinte maneira: “Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se constituem direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil” (Brasil, 2017, p. 36). Dessa forma, o brincar se apresenta não apenas como um meio, mas também como um fim do processo educativo, sendo reconhecido como um direito assegurado às crianças. A inserção de atividades lúdicas no currículo educacional requer a destinação de períodos e espaços específicos para essa prática, além de um planejamento cuidadoso que considere os interesses e as necessidades das crianças. Para que a ludicidade se manifeste de maneira efetiva, é essencial que as atividades propostas estejam alinhadas com os objetivos pedagógicos.

Atividades como jogos de regras, circuitos motores, brincadeiras de faz de conta, experiências artísticas e rodas de cantigas promovem uma conexão entre prazer e aprendizado. Por exemplo, ao participar de um jogo de memória, as crianças exercitam não apenas a atenção e o raciocínio lógico, mas também aprendem a lidar com a espera, a frustração e a respeitar o próximo. Esse tipo de atividade contribui para o desenvolvimento simultâneo de competências cognitivas e socioemocionais, essenciais para a formação integral do aluno.

Compreender o lúdico como um elemento essencial do currículo da Educação Infantil implica reconhecer seu papel social, cultural e pedagógico. Sob a ótica vygotskiana, o brincar não deve ser visto apenas como uma atividade espontânea, mas sim como um espaço privilegiado para o desenvolvimento, onde a

criança amplia sua Zona de Desenvolvimento Proximal, internaliza valores culturais e se afirma como um sujeito ativo no processo educativo.

Assim, um currículo que incorpora o lúdico não apenas favorece aprendizagens significativas, mas também contribui para a formação integral da criança, fortalecendo aspectos como autonomia, criatividade e habilidade de interação. A seguir, abordaremos o lúdico como uma estratégia pedagógica essencial para promover o desenvolvimento integral da criança.

2.3.1 O lúdico como metodologia pedagógica para o desenvolvimento integral

O desenvolvimento infantil é um processo que caracteriza-se por sua complexidade envolve a interdependência de múltiplos aspectos, incluindo os cognitivos, sociais, emocionais e motores. Nesse sentido, o brincar vai além da mera recreação, consolidando-se como uma estratégia pedagógica crucial. Sob a perspectiva sociointeracionista de Vygotsky (1991) e Lukesi (2023) a atividade lúdica se configura como um espaço privilegiado para a internalização de elementos culturais, a ampliação das competências cognitivas e o fortalecimento da autonomia, tornando-se um eixo estruturante do currículo da Educação Infantil.

Ademais, Vygotsky (1991, p. 68) afirma que “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, acima de seu comportamento diário; no brinquedo é como se fosse maior do que é na realidade”. Essa declaração evidencia que o brincar proporciona a oportunidade de vivenciar situações que vão além das competências imediatas da criança, ativando a Zona de Desenvolvimento Proximal. Por meio de jogos simbólicos, ao assumir papéis como médico, professor ou vendedor, a criança exercita funções que ainda não domina plenamente. Com a mediação do docente e a interação com os colegas, essas funções começam a integrar seu repertório de habilidades.

O brincar contribui para diversas dimensões do desenvolvimento infantil. A seguir, apresentamos os principais aspectos abordados por teóricos que discutem essa temática:

- **Cognitivo:** jogos de regras e desafios lógicos estimulam raciocínio, memória e resolução de problemas. Para Piaget (1964), o jogo organiza experiências e sustenta a construção do pensamento;

- **Social:** brincadeiras coletivas ensinam a negociar regras, respeitar turnos e cooperar, internalizando valores culturais (Vygotsky, 1991);
- **Emocional:** o lúdico favorece a expressão de sentimentos e a elaboração de conflitos. Freud (1908 apud Portal Entre textos, 2015) destaca que, ao brincar, a criança simboliza angústias e desejos, fortalecendo a autoestima;
- **Motor:** atividades que envolvem correr, pular ou dançar desenvolvem coordenação, equilíbrio e percepção corporal. Para Wallon (1968), o jogo integra corpo e emoção como expressão da afetividade.

O brincar é uma ferramenta crucial para o desenvolvimento integral da criança, pois cria um ambiente seguro e estimulante que favorece a exploração e a ampliação de suas capacidades. A dimensão pedagógica do lúdico quando aplicada de maneira coerente é eficaz na promoção de aprendizagens significativas. Além de entreter, o brincar permite a expressão de emoções e a construção de novos conhecimentos.

Assim, é imprescindível que o lúdico seja integrado de forma intencional ao currículo, e não apenas como uma atividade complementar ou um mero passatempo. Na prática, os educadores podem utilizar atividades lúdicas em diversos contextos, enriquecendo o processo de aprendizagem com experiências variadas e diversificadas, desde que sigam tanto as leis oficiais, quanto também se sintam estimulados e cativados na implementação.

A seguir, apresentamos algumas sugestões de atividades que podem ser implementadas em diferentes contextos como um meio educacional:

- **Jogos simbólicos:** Atividades como "casinha" ou "escola" favorecem a compreensão dos papéis sociais e estimulam o desenvolvimento da linguagem;
- **Atividades artísticas:** Práticas como pintura e música incentivam a criatividade e a expressão;
- **Jogos de regras:** Brincadeiras como jogo da memória ou jogos de tabuleiro promovem o raciocínio lógico e as competências socioemocionais;
- **Brincadeiras Motoras:** Atividades que envolvem circuitos ou danças contribuem para o desenvolvimento de habilidades físicas, colaborativas e sua própria saúde física.

A intervenção do professor é fundamental para converter a brincadeira em uma experiência educativa, uma vez que brinquedos e jogos, por si só, não possuem valor pedagógico. Kishimoto (2010) destaca que o potencial lúdico se manifesta

apenas com intencionalidade, diferenciando o brincar livre do brincar dirigido, o que enriquece o contato da criança com a cultura e as relações sociais.

O lúdico desempenha um papel fundamental na promoção de aprendizagens significativas, conforme aponta Ausubel (2003), ao estabelecer conexões entre novos conhecimentos e as experiências prévias dos alunos. Além disso, estimula a imaginação, favorecendo a criatividade e a autonomia em contextos dinâmicos. O brincar, mais do que um mero recurso, se configura como uma ferramenta essencial que articula currículo, afetividade e cultura, garantindo o desenvolvimento integral da criança.

Sob a perspectiva de Vygotsky, o lúdico transcende o conceito de direito; ele se torna um caminho indispensável para que o aprendizado se solidifique no contexto e adquira profundidade. Contudo, é crucial reconhecer que essa abordagem nem sempre é efetivamente aplicada nas escolas. Assim, é necessário discutir os desafios enfrentados na implementação do lúdico na prática pedagógica.

2.3.2 Desafios e estratégias na implementação do lúdico na prática pedagógica

Apesar de o lúdico ser reconhecido como uma metodologia essencial para o desenvolvimento integral das crianças, sua aplicação efetiva no ambiente escolar ainda enfrenta diversos desafios que precisam ser identificados e superados. Embora as metodologias lúdicas sejam amplamente valorizadas como fundamentais para o crescimento pleno da criança, sua implementação diária nas escolas é frequentemente limitada por uma série de barreiras.

O brincar, muitas vezes reduzido a mero entretenimento, carece de conexão real com o processo de ensino e aprendizagem, resultando em resistência por parte de educadores, pais e da própria comunidade escolar. Para superar esses obstáculos, é crucial uma transformação na mentalidade geral, que deve incluir investimentos significativos na formação de professores, melhorias na infraestrutura e a adoção de abordagens pedagógicas mais criativas e flexíveis.

Um dos principais desafios enfrentados na Educação Infantil é a pressão por resultados imediatos. Em um sistema educacional que prioriza avaliações externas e cobranças relacionadas ao desempenho em leitura, escrita e matemática, o brincar é frequentemente relegado a um segundo plano em favor de atividades consideradas mais "sérias" e "importantes". Essa visão, no entanto, contraria

documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (2017), que garante o brincar como um direito de aprendizagem, e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), que reconhece sua importância para a autoestima, a criatividade e a construção de regras sociais.

Desconsiderar o brincar nas instituições de ensino compromete não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento integral da criança. Um dos principais obstáculos é a infraestrutura inadequada de muitas instituições de Educação Infantil. Muitas carecem de espaços apropriados, materiais diversificados e ambientes que estimulem a prática lúdica. Um espaço escolar pouco inspirador reduz a criatividade, limita a autonomia e dificulta a socialização, restringindo experiências que deveriam ser centrais no currículo.

Além disso, persiste uma barreira cultural que associa o brincar apenas ao lazer, dissociando-o do processo de aprendizagem. Em algumas comunidades, há questionamentos por parte de famílias e gestores sobre a ênfase nas atividades lúdicas, que são vistas como perda de tempo em comparação a práticas mais tradicionais. É fundamental promover um diálogo constante entre a escola e a comunidade, evidenciando que, por meio do brincar, a criança aprende conteúdos, valores, normas sociais e habilidades essenciais.

Outro desafio significativo é a questão do tempo. Rotinas escolares excessivamente rígidas e focadas em atividades dirigidas limitam as oportunidades de brincar livremente e de explorar os ambientes de forma autônoma. Para que o lúdico exerça plenamente seu papel pedagógico, é imprescindível garantir períodos significativos dedicados ao brincar. Dessa forma, as crianças podem imaginar, criar, experimentar e se relacionar de maneira mais rica e significativa.

Entre os desafios mais significativos, destaca-se a formação insuficiente dos educadores para lidar com as atividades lúdicas de maneira intencional e estruturada. Muitos docentes, mesmo cientes da importância do brincar, saem de sua formação inicial sem o suporte teórico e as ferramentas metodológicas necessárias para integrá-lo de forma orgânica ao currículo.

Conforme Vygotsky (1991, p. 57), “aquilo que a criança é capaz de fazer em cooperação hoje, será capaz de fazer sozinha amanhã”, ressaltando o papel do professor como mediador ativo nesse processo. Quando o educador não percebe o brincar como um meio de ampliar a Zona de Desenvolvimento Proximal, tende a

restringi-lo a momentos de pausa ou de compensação, perdendo assim sua potência pedagógica.

Diante desses desafios, algumas estratégias são cruciais para a implementação efetiva do lúdico na prática pedagógica, levando em consideração também os interesses dos professores em busca da qualidade do ensino e da aprendizagem dos alunos. Vejamos abaixo esses aspectos:

- **Formação continuada dos professores:** É fundamental que os educadores recebam subsídios teóricos e práticos sobre o papel do brincar no desenvolvimento infantil. A formação deve incentivar posturas investigativas, permitindo aos professores observarem e registrarem interações infantis para planejar intervenções adequadas;
- **Planejamento intencional e flexível:** : O brincar deve ser integrado ao planejamento pedagógico de maneira consciente, reconhecendo sua função no desenvolvimento da criança. Conforme Kishimoto (2020), o professor organiza situações onde a ação lúdica se transforma em aprendizagem, equilibrando momentos de brincadeira livre e orientada;
- **Organização do espaço escolar:** O ambiente deve ser visto como parte ativa do processo educativo. Espaços amplos e multifuncionais favorecem a criatividade e a socialização. A inclusão de brinquedos, jogos e materiais recicláveis deve ser feita de maneira segura e criativa, respeitando a cultura local;
- **Valorização da interação social:** A prática lúdica deve promover a cooperação, a negociação de regras, a empatia e o respeito. Vygotsky (1991) afirma que, nas brincadeiras, as crianças aprendem papéis sociais e formas de conviver em grupo, internalizando normas e valores essenciais para a vida em sociedade;
- **Envolvimento da família e da comunidade escolar:** O brincar deve ser reconhecido como parte da cultura da infância. Projetos que envolvem pais e membros da comunidade podem fortalecer a valorização do lúdico, integrando escola e comunidade em torno de atividades como oficinas de jogos e feiras de brinquedos artesanais e eventos culturais;
- **Uso de recursos tecnológicos de forma crítica:** Jogos digitais (plugados, desplugados) e plataformas interativas podem ampliar as possibilidades de

aprendizagem lúdica, desde que usados com intenção pedagógica. A tecnologia não substitui o brincar tradicional, mas pode complementá-lo, criando novas oportunidades de exploração.

A implementação dessas estratégias contribuirá para um ambiente educacional mais rico, onde o brincar é valorizado como um elemento essencial na formação das crianças. Os desafios para inserir o lúdico na rotina pedagógica não devem ser encarados como barreiras intransponíveis, mas sim como oportunidades de reavaliar a essência da educação infantil. Um desses exemplos que demandam apenas a boa vontade do professor vem por meio da necessidade de inovar como a criação de cantinhos temáticos como uma casinha, um mercadinho ou um ateliê de artes, que estimulam a fantasia e a interação entre as crianças; a organização de semanas dedicadas ao lúdico, repletas de jogos em equipe e brincadeiras tradicionais; ou ainda a adoção de projetos que integram disciplinas, onde temas de matemática, linguagem e ciências ganham vida através de jogos e experimentos práticos.

Sob a ótica sociointeracionista de Vygotsky, o lúdico se revela uma via essencial para um aprendizado significativo, pois expande a Zona de Desenvolvimento Proximal das crianças, auxilia na absorção cultural e promove um crescimento abrangente. O brincar transcende a simples atividade; é um direito fundamental e uma necessidade intrínseca da infância. Apostar nessa prática é o que viabiliza uma educação transformadora, que questiona e valoriza o humano.

No próximo capítulo, exploraremos como o lúdico se manifestou no processo de ensino e aprendizagem na aplicação desta proposta pedagógica na escola campo.

3 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico na educação infantil é um aspecto fundamental que vai além de meros momentos recreativos, consolidando-se como uma via essencial para a construção do conhecimento. Durante o ato de brincar, as crianças desenvolvem uma gama de habilidades, sendo elas de origem física, social, emocional e cognitiva, estabelecendo relações significativas com o ambiente ao seu redor. Assim, o brincar assume uma relevância pedagógica, sendo interpretado como uma linguagem intrínseca à infância, que promove o desenvolvimento integral do indivíduo.

Além disso, o lúdico cria um ambiente propício para que a criança aprenda por meio da interação com seus pares. Essa dinâmica transforma experiências sociais em conhecimento individual. Nesse contexto, Vygotsky (1991) argumenta que a aprendizagem se inicia no âmbito social e, posteriormente, se interioriza. Através do brincar coletivo, as crianças compartilham significados, constroem regras, negociam papéis e resolvem conflitos, evidenciando a ludicidade como um espaço privilegiado para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Essa dinâmica é notável em situações como as rodas de história, onde as crianças trocam interpretações, ou em jogos de faz de conta, ao criar regras e negociar papéis, transformando a interação em uma base sólida para novas aprendizagens.

Nesse panorama, o lúdico se configura como um recurso pedagógico que vai além da mera função de entretenimento, possibilitando que as crianças atribuam sentido ao aprendizado de forma contextualizada. Ao vivenciarem experiências lúdicas, as crianças exercitam sua imaginação e fortalecem sua capacidade de expressão. Dessa forma, as atividades lúdicas não só contribui para o desenvolvimento individual, mas também para a formação de sujeitos ativos, críticos e participativos desde os primeiros anos de escolarização.

Para obter um diagnóstico preciso da realidade em estudo, foi realizada a coleta de dados por meio de questionários com perguntas objetivas e discursivas. O questionário, composto por quatorze perguntas, investiga o perfil profissional dos docentes da instituição, a área em que atuam, suas experiências com atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem e suas percepções sobre a importância do lúdico no desenvolvimento infantil. A aplicação dos questionários ocorreu de forma presencial e virtual, utilizando um link criado no Google Forms, o que permitiu que os

docentes respondessem conforme sua disponibilidade. Com os dados obtidos, deu-se início ao desenvolvimento de oficinas para alunos e seus respectivos professores.

A partir das informações coletadas, buscou-se compreender como as práticas pedagógicas lúdicas são incorporadas ao cotidiano escolar e de que forma essas estratégias contribuem para o engajamento e a aprendizagem das crianças. Assim, este capítulo apresenta a análise dos resultados obtidos, descrevendo as metodologias utilizadas na aplicação do questionário, a interpretação das respostas dos docentes e a discussão sobre os impactos observados na educação infantil, bem como os desafios e as possibilidades de implementação de atividades lúdicas no contexto escolar.

3.1 Caracterização da pesquisa

A pesquisa foi conduzida na Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro, uma instituição criada para atender à demanda por um espaço dedicado à Educação Infantil. Anteriormente, esta escola fazia parte da Escola Municipal Simone Macieira, que englobava o Ensino Fundamental. A nomeação oficial da instituição ocorreu em conformidade com a Lei Municipal nº 465/2008, em homenagem à mãe da primeira-dama do município durante seu mandato, a qual foi implementada em 24 de junho do mesmo ano (Santa Inês, 2008).

Localizada na Rua 10, nº 100, no bairro Cohab, em Santa Inês - MA, a escola tem como principal objetivo atender crianças oriundas de famílias em situação de vulnerabilidade social que residem nas proximidades. A instituição oferece cuidados abrangentes, incluindo alimentação, higiene e suporte emocional, social e educacional.

A pré-escola atende crianças na faixa etária de quatro (4) a cinco (5) anos, abrangendo os níveis Pré I e Pré II, nos turnos matutino e vespertino. Atualmente, a instituição acolhe 224 crianças, distribuídas entre esses turnos. A pesquisa é caracterizada como de natureza bibliográfica, descritiva, qualitativa e de campo. Essa abordagem possibilita uma análise aprofundada do contexto educacional e das práticas pedagógicas da instituição. Para a coleta de dados, utilizou-se a aplicação de questionários, tanto de forma presencial quanto virtual, por meio da plataforma Google Forms.

A estrutura da Pré-Escola conta com um corpo docente composto por 23 professores e 14 salas de aula, além de uma diretoria, uma secretaria, dois pátios cobertos, uma cozinha, banheiros para funcionários e crianças, um depósito, uma sala de atendimento especializado (AEE), uma sala de professores e uma área externa. Para suprir a demanda por uma educação de qualidade, a escola possui um corpo docente qualificado, composto por uma gestora com pós-graduação e 23 anos de experiência na área educacional, duas supervisoras pós-graduadas, cada uma com quase 2 anos de experiência, além de auxiliares administrativos, auxiliares de serviços gerais e vigias. Essa estrutura organizacional, aliada à qualificação dos profissionais, reflete o compromisso da instituição com a educação de qualidade e o bem-estar das crianças atendidas.

A pesquisa, ao abordar a realidade da Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro, contribui para um entendimento mais amplo das práticas educacionais e dos desafios enfrentados na promoção de uma educação de qualidade para todas as crianças da comunidade.

3.2 Universo e amostra

A presente pesquisa foi desenvolvida na pré-escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro, situada na cidade de Santa Inês, no estado do Maranhão, que faz parte da rede municipal de ensino. O público-alvo dessa investigação compreendeu as crianças atendidas no turno vespertino, especificamente no Pré II, além de 7 professoras que atuam na educação infantil da referida instituição de ensino.

3.3 Coleta de dados

Para a coleta de dados relativa à presente pesquisa, foi empregado um questionário, composto por perguntas objetivas e subjetivas (Gil, 2008). Este instrumento visou reunir informações acerca da formação acadêmica dos participantes, bem como sobre as práticas docentes, com o intuito de compreender os métodos de ensino e aprendizagem utilizados pelos educadores da Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em sala de aula, utilizando o lúdico como instrumento fundamental.

3.4 Análise dos dados

A análise dos dados coletados por meio dos questionários foi conduzida a partir de uma abordagem qualitativa, conforme propõe Gil (2008). O autor destaca a importância desse instrumento na pesquisa científica, pois ele possibilita a coleta de informações de maneira estruturada e objetiva, permitindo identificar padrões e tendências relevantes. Nesta pesquisa, o questionário desempenhou um papel fundamental para compreender como os professores percebem e aplicam o lúdico na educação infantil. Após a aplicação, os dados foram organizados e submetidos a uma leitura exploratória, buscando identificar os principais temas emergentes (Bardin, 2016). Em seguida, as respostas foram categorizadas, possibilitando uma análise mais detalhada e sistemática, a qual veremos a seguir.

3.4.1 Análise dos questionários aplicados com os professores

A pesquisa apresentada investiga a importância do lúdico como um recurso facilitador da aprendizagem na Educação Infantil. O processo investigativo foi estruturado em etapas, englobando a obtenção de autorizações, a aplicação de questionários e a realização de oficinas.

Iniciamos com um encontro com a gestora e os educadores da instituição, no qual apresentamos o projeto e solicitamos as autorizações necessárias para o início da pesquisa. Após a concessão dessa autorização, procedemos com a execução das atividades propostas.

A amostra da pesquisa é composta por 7 professoras regentes da escola, identificados ao longo do trabalho como Professoras A, B, C, D, E, F e G, sempre respeitando as diretrizes éticas pertinentes. Em seguida, aplicou-se um questionário com perguntas abertas, visando compreender o conhecimento e as práticas relacionadas ao lúdico no ambiente escolar.

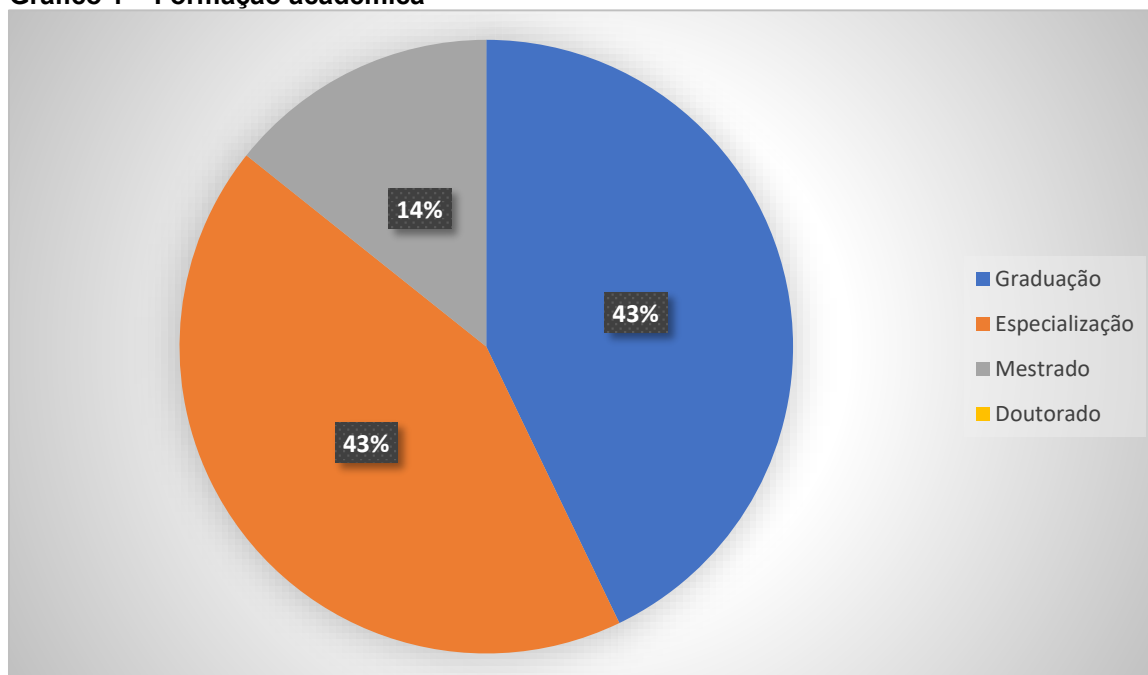
As oficinas foram realizadas ao longo de uma semana, divididas em três encontros com os alunos e dois com os professores, abrangendo atividades que beneficiaram tanto as crianças quanto os educadores da Educação Infantil. Essas oficinas foram elaboradas de maneira intencional, constituindo um conjunto de práticas educativas desenvolvidas de forma lúdica.

A análise dos dados seguiu os preceitos metodológicos de Bardin (2016), iniciando-se com uma leitura exploratória dos registros de observação e das respostas obtidas nos questionários, organizadas em conformidade com as questões éticas. Posteriormente, foi realizada uma leitura mais aprofundada, com o intuito de identificar ideias convergentes e divergentes que apresentassem relevância para a pesquisa.

Com base nessa análise e considerando a legislação pertinente ao tema, os resultados obtidos serão apresentados a seguir, acompanhados de respostas significativas que refletem as percepções dos docentes sobre a utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

A análise do questionário dirigido aos professores estrutura-se em torno da categoria de análise sobre a inserção da ludicidade em suas práticas em sala de aula. Diante disso, antes de aprofundarmos nesses dados, é necessário apresentar o perfil profissional dos professores participantes da pesquisa. A partir desses dados, verifica-se que a maioria dos profissionais possui formação de nível superior, e fica evidente que o grupo com pós-graduação e especialização apresenta o mesmo percentual, sendo (43%) graduação e (43%) especialização. Em seguida, aparecem os profissionais com mestrado, equivalente a (14%). Não houve registros de participantes com doutorado, conforme ilustrado no Gráfico 01.

Gráfico 1 – Formação acadêmica



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

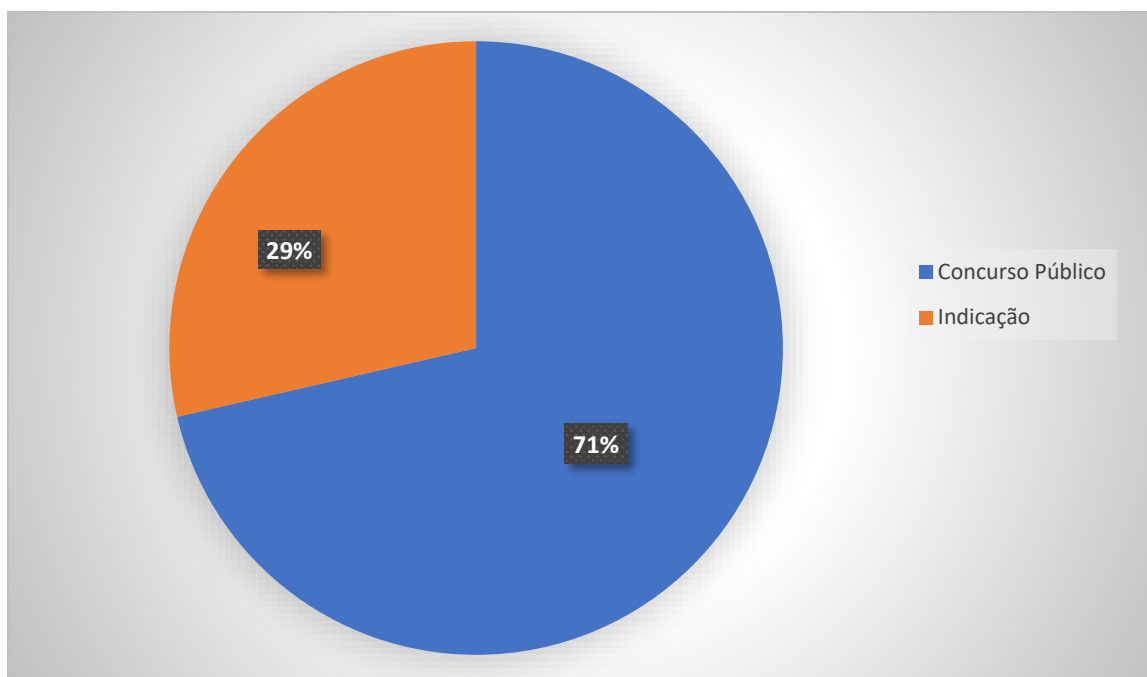
Essa distribuição evidencia que o grupo analisado demonstra um nível elevado de qualificação, uma vez que mais da metade possui formação além da graduação. Conforme Libânio (2012), a formação docente deve ir além da dimensão técnica, abrangendo o desenvolvimento ético, político e reflexivo do educador, de modo a favorecer uma prática pedagógica crítica e transformadora. Nesse sentido, o fato de grande parte desses profissionais possuir especialização indica um compromisso com o aperfeiçoamento e o desenvolvimento profissional contínuo, refletindo a busca pela qualificação da prática pedagógica. Esse fator demonstra o compromisso do poder público em seguir a legislação nacional, conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, que em seu artigo 62 propõe que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em Curso de licenciatura plena, admitida, como formação mínima para o exercício do Magistério na educação infantil e nos cinco primeiros anos do ensino fundamental, a Oferecida em nível médio, na modalidade normal. (Brasil, 1996)

Dessa forma, observa-se que a exigência de formação superior, conforme a LDB apresenta, reflete a preocupação com a qualidade do ensino. A presença de profissionais com nível elevado de qualificação demonstra o compromisso em alinhar a prática docente aos princípios legais e pedagógicos que orientam a educação básica. Entretanto, é necessário compreender que a formação inicial, embora possa ser essencial, não é suficiente para garantir uma prática pedagógica efetivamente transformadora. É fundamental que os sistemas de ensino invistam continuamente na formação permanente desses educadores. Nesse sentido, a formação docente deve ser entendida como um processo contínuo e duradouro, que articula teoria e prática, técnica e ética, contribuindo para o desenvolvimento profissional e também para a construção de uma educação crítica e transformadora, contribuindo assim para a formação de cidadãos conscientes, críticos e humanizados.

Em relação ao ingresso na carreira educacional, as participantes da pesquisa forneceram suas respostas conforme apresentado no gráfico 02.

Gráfico 2- Forma de ingresso na área da Educação



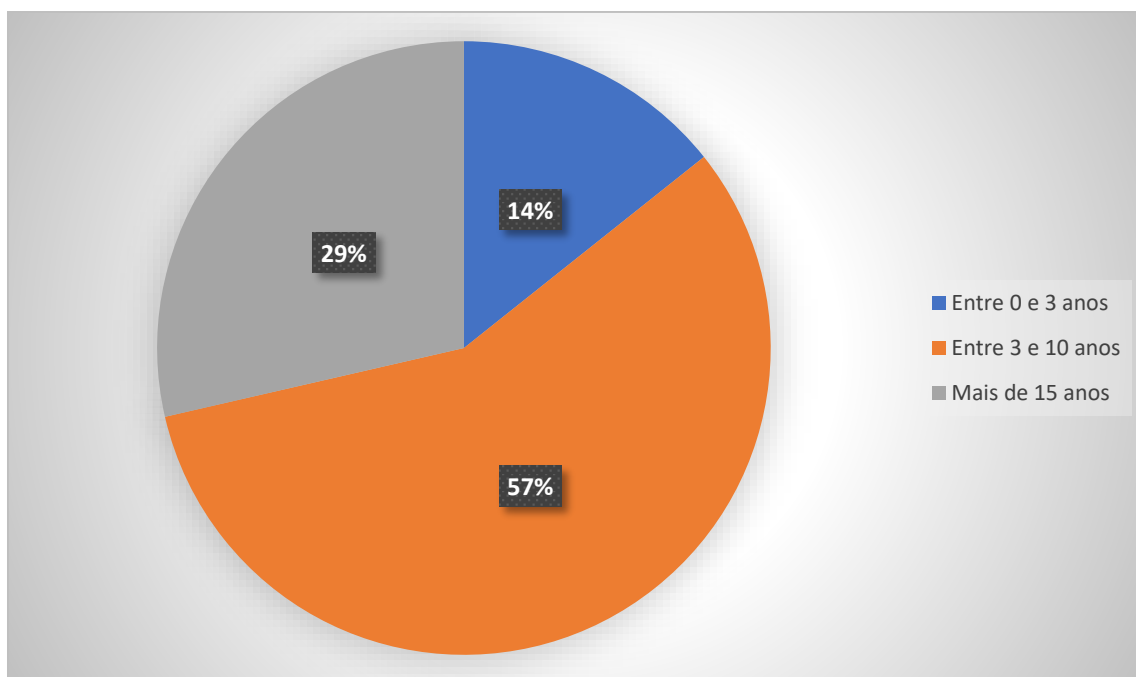
Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Os dados levantados demonstram que (71, %) das participantes ingressaram na profissão por meio de concurso público, enquanto (29,%) relataram que a entrada se deu por indicação, não havendo registros de ingresso via processo seletivo.

Dessa forma, observa-se que, apesar de a maioria afirmar que sua entrada na carreira docente ocorreu por vias legais (concurso), ainda é perceptível a continuidade da prática de utilização dos cargos públicos como moeda política por parte dos gestores municipais. Essa conduta, além de ser inconstitucional, contraria o inciso V do artigo 206 da Constituição Federal e compromete a qualidade da educação, visto que esses cargos podem ser ocupados por indivíduos sem a devida qualificação.

Para compreender melhor a trajetória profissional das participantes, perguntou-se há quanto tempo elas atuam na docência. Vejamos o gráfico 3 abaixo.

Gráfico 3- Tempo de atuação Docente

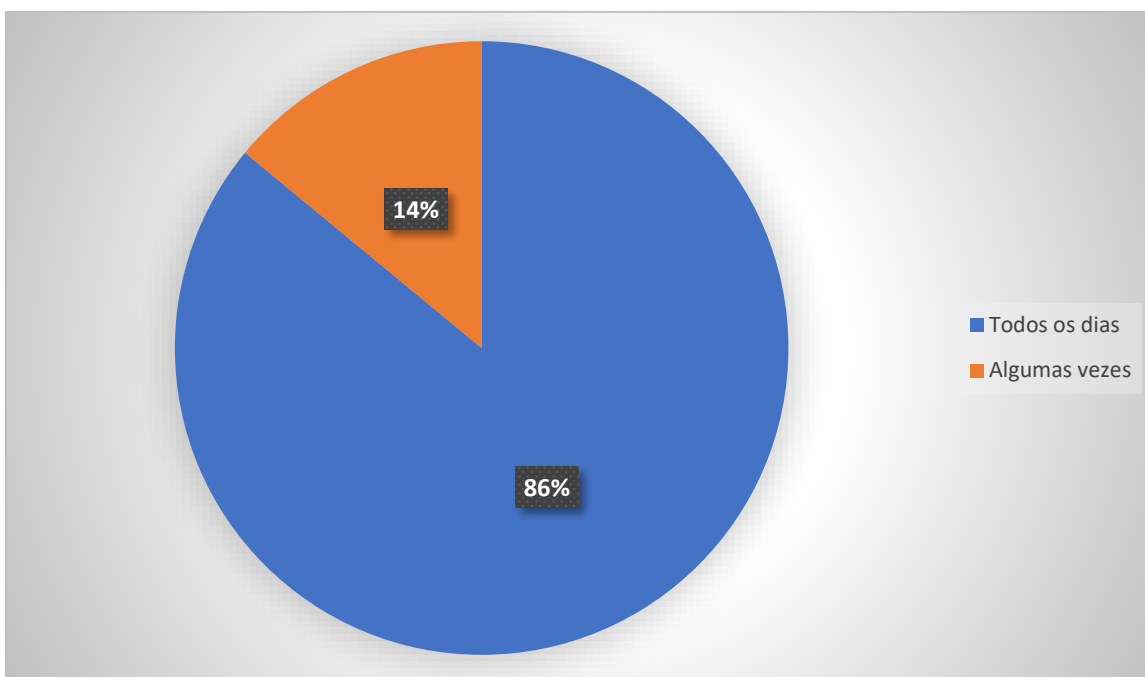


Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Observa-se que os resultados indicam que 4 professoras têm entre 3 e 10 anos de atuação profissional, o que equivale a uma parte do total obtido. Enquanto isso, 2 professoras relataram possuir mais de 15 anos de experiência em sala de aula. Apenas uma respondente tem entre 0 e 3 anos de experiência, o que equivale a uma pequena parte, estando no início da carreira na prática de ensino. Esse fator mostra que temos profissionais com considerável tempo de atuação, o que contribui para práticas mais maduras e conscientes.

Corroborando Pimenta (1999), em seus estudos, enfatiza que a experiência acumulada ao longo do exercício docente propicia ao professor o desenvolvimento de uma prática reflexiva, fundamentada tanto no saber teórico quanto na experiência prática. A prática lúdica tem ganhado crescente visibilidade na educação contemporânea, uma vez que, por meio dessa prática, a criança não só desenvolve habilidades sociais, mas também motoras e cognitivas.

Com o propósito de investigar a frequência com que as professoras utilizam o lúdico como estratégia pedagógica, vejamos o gráfico 04.

Gráfico 4 – Frequência da utilização de atividades lúdicas na sala de aula

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Com objetivo compreender a frequência com que os docentes incorporam o lúdico em suas práticas pedagógicas. De acordo com os dados apresentados acima, 6 professoras equivalente à 86% afirmaram utilizar atividades lúdicas diariamente em sala de aula. Em contrapartida, apenas uma professora, correspondente a 14% relatou fazer uso dessas atividades ocasionalmente. Os dados obtidos evidenciam que o lúdico desempenha um papel significativo nas abordagens de ensino adotadas pelos professores entrevistados indicando sua relevância na promoção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e engajador.

Ratificando as ideias de Kishimoto (2011), é possível afirmar que o jogo e as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, proporcionando um aprendizado que ocorre de forma prazerosa e significativa. De maneira análoga, Vygotsky (1998) sustenta que o brincar é crucial para o avanço das funções cognitivas e sociais, configurando-se como um elemento essencial na construção do conhecimento. Dessa forma, observa-se que a valorização do lúdico por parte dos educadores está intimamente relacionada às concepções teóricas que defendem a ludicidade como um recurso pedagógico imprescindível no processo de ensino-aprendizagem.

Com base nas respostas das professoras, foi possível compreender como elas reconhecem a relevância do brincar no processo de aprendizagem das crianças.

Ao serem indagadas sobre a seguinte questão: "Quando as crianças brincam, estão apenas se distraíndo ou gastando energia, ou isso tem um impacto real na aprendizagem escolar?", as professoras apresentaram as reflexões a seguir, que podem ser visualizadas no Quadro 1.

Quadro 1: O impacto do lúdico na prática educativa

Professoras A, C e B	Professoras B, E e F	Professora C
Acreditam que, ao se tratar de brincadeiras direcionadas pelos professores, haverá um impacto real e significativo na aprendizagem, mesmo que, muitas vezes, as crianças pareçam apenas estar gastando energia.	Destacam que as atividades lúdicas não são meramente distrações; elas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. Ao brincarem, elas aprendem regras, exercitam a linguagem, desenvolvem a criatividade e fortalecem habilidades essenciais para a aprendizagem na escola.	Explica que, ao brincar, a criança coloca em prática todas as possibilidades de aprendizagem, o que gera um impacto positivo no ensino dentro da sala de aula.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Dessa forma, é possível observar que as educadoras têm plena consciência de que as atividades lúdicas realizadas no ambiente escolar desempenham um papel significativo no processo de ensino e aprendizagem das crianças. O ato de brincar transcende a mera distração, constituindo-se como um elemento pedagógico essencial que pode transformar conhecimentos desde a infância, além de oferecer uma contribuição substancial para o aprendizado dos alunos.

Conforme as teorias de Vygotsky, ele afirma que “o brincar é a origem da situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, constituir uma maneira de acomodação dos conflitos e frustrações da vida real” (Vygotsky 1986, p.122).

A atividade lúdica permite à criança acessar um universo de imaginação, possibilitando a construção de um aprendizado que se desenrola livre de frustrações. Esse espaço social e imaginário se entrelaça com a realidade vivida, proporcionando uma experiência enriquecedora. É fundamental destacar que o brincar está estreitamente associado ao processo de aprendizagem infantil. Essa interação não

apenas favorece o vínculo com o professor, mas também impulsiona o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Nesse contexto, as atividades lúdicas transcendem o mero entretenimento, configurando-se como ferramentas essenciais para a formação integral do aluno. Quando as professoras foram questionadas sobre a relevância de integrar atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas, as professoras enfatizaram a relevância desse enfoque, conforme ilustrado no Quadro 2.

Quadro 2: Opinião sobre atividades lúdicas

Professoras A, F e G	Professoras C, E e B	Professora D
Nas brincadeiras lúdicas o envolvimento da criança ocorre de forma mais atrativa, pois o ato de brincar não é algo separado do aprender, pelo contrário, é um dos principais meios pelos quais a criança aprende.	Apontam que é extremamente necessária a lúdico no processo de ensino-aprendizado, para que as crianças demonstrem interesse. Assim, as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento integral da criança e potencializam sua aprendizagem.	Complementa que o lúdico possibilita à criança uma aprendizagem integral com todos.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Ao examinarmos as respostas obtidas, notamos que os educadores reconhecem a relevância da implementação de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas, promovendo um ambiente acolhedor e afetivo para as crianças. De acordo com Piaget (1971), o desenvolvimento infantil ocorre por meio do lúdico; brincar é fundamental para o crescimento da criança. Esse universo lúdico é essencial para estimular o desenvolvimento global, englobando aspectos da linguagem, cognitivo e social. Portanto, valorizar o ato de brincar é investir em uma aprendizagem significativa.

Maluf (2003, p. 9) também corrobora essa perspectiva, afirmando que "o brincar é importante, pois proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, sendo essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo".

Na mesma linha, Vygotsky (1989) se destaca como um dos principais teóricos que defendem a inclusão do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, pois é por meio das brincadeiras que a criança interage com o mundo e assimila as teorias educacionais.

Os dados apresentados evidenciam que a prática pedagógica efetivamente contribui para a promoção da aprendizagem. Dessa maneira, ao indagar como os educadores caracterizam a relação entre o brincar e os diferentes aspectos do desenvolvimento emocional, cognitivo, físico e social das crianças, as principais considerações estão elencadas no Quadro 3.

Quadro 3: O brincar e o desenvolvimento integral do aluno

Professoras B, F e G	Professoras A C e D	Professora E
É na brincadeira que a criança, muitas vezes, aprende sobre suas emoções, como perder, como ganhar e a forma como irá reagir durante essas situações. Isso cria uma relação profunda, integrada e essencial para as crianças.	Explicitam que a brincadeira é um elemento essencial no processo de desenvolvimento infantil, pois, ao brincar, a criança aprende de forma prazerosa e significativa. Esse momento favorece o desenvolvimento da concentração, da criatividade e da coordenação motora, ao mesmo tempo em que estimula o raciocínio lógico, a memória e a imaginação.	O brincar não é apenas diversão, mas um recurso essencial para que a criança aprenda, se desenvolva e construa relações de forma saudável.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Com base nas respostas das docentes, observa-se que a brincadeira se torna a linguagem fundamental da infância, possibilitando que a criança desenvolva sua compreensão de mundo, adquira habilidades essenciais e expresse suas emoções. Dessa forma, a atividade lúdica não apenas acompanha como também potencializa o desenvolvimento integral da criança.

A brincadeira é o lúdico em ação. Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância é ainda mais essencial: não se trata apenas de entretenimento, mas também de aprendizagem. Ao brincar, a criança expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, repletas de significados, dado que investe sua afetividade nessa atividade (Alencar, 2008 p. 177).

É evidente a grande relevância da brincadeira, especialmente na fase da educação infantil, que constitui a primeira etapa da educação básica. Os educadores implementam práticas pedagógicas que favorecem um aprendizado lúdico e prazeroso, considerando que, até determinada idade, a criança está mais apta a aprender dessa maneira.

Ainda nessa perspectiva, ao serem questionadas sobre como o lúdico desafiou as expectativas referentes ao aprendizado, as professoras indicaram os dados referentes ao Quadro 4.

Quadro 4: O lúdico e suas expectativas no aprendizado

Professoras A, E, e G	Professoras D e F	Professoras B e C
O planejamento de uma aula que incorpora elementos lúdicos, apesar de bem estruturada, foi impactada pela indisciplina das crianças, o que dificultou a participação ativa na prática.	Muitas vezes, a ludicidade surpreende no processo de aprendizagem. Crianças que tinham dificuldade em se concentrar em atividades tradicionais mostraram grande envolvimento quando os conteúdos foram apresentados de forma lúdica, como jogos, dramatizações ou músicas. Essas situações mostram que o lúdico não apenas facilita a aprendizagem, mas também revela potenciais que, em contextos rígidos, poderiam passar despercebidos.	Mencionam que, com a implantação da nossa BNCC, bem no início, tive uma situação em que não acreditava na eficácia da ludicidade em sala, pois hoje isso já faz parte de toda a nossa trajetória de ensino.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

No contexto educacional, é evidente, tanto pelas observações diretas quanto pelas declarações das professoras, que surgem diversos contratempos na implementação das atividades. A realização de uma atividade pedagógica torna-se complexa quando não se tem clareza sobre os objetivos que o professor deseja alcançar. É comum que muitos docentes se dediquem ao planejamento, revisando e ajustando suas propostas, mas, frequentemente, suas expectativas não se concretizam. Um aspecto crucial a ser considerado é que, mesmo que a aula esteja

bem estruturada, a compreensão do aluno, que é uma parte essencial do processo de ensino, pode não ser alcançada. Isso evidencia a necessidade de um suporte contínuo para os estudantes, especialmente em relação à interpretação dos conteúdos abordados.

Portanto, a reflexão sobre esses desafios é fundamental para a melhoria da prática docente, buscando sempre um alinhamento mais eficaz entre a proposta pedagógica e a realidade do aprendizado dos alunos.

Ademais, no contexto do ensino, é apresentado um documento que aborda os campos de experiências e aprendizagem, colocando a criança como sujeito de direitos, incluindo o direito de aprender e se desenvolver. Assim, conforme a Base Nacional Comum Curricular –BNCC, (2017, p.35):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2017, p.35).

A BNCC estabelece direitos de aprendizagem que abrangem todas as crianças, além de fornecer diretrizes para a construção do currículo e das atividades educativas. Nesse sentido, ela determina que, ao longo da Educação Infantil, os alunos devem vivenciar e compreender os cinco campos de experiências que apresenta, os quais são: “O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações” (Brasil, 2017, p. 25). Esses campos de experiência devem ser observados e utilizados, permitindo que os professores se sintam mais preparados para suas aulas, uma diretriz que se tornou primordial tanto na educação infantil quanto nas outras etapas do ensino básico.

Ao abordar a temática do lúdico como fator relevante na formação de habilidades sociais nas crianças, foram coletadas respostas das professoras, conforme ilustrado no Quadro 5.

Quadro 5: Habilidades sociais desenvolvidas com o lúdico

Professoras A, e C	Professoras B, E e G	Professoras D e F
Concordam que a lúdico desempenha um papel	Afirmam que a lúdico tem um papel fundamental no processo	Ressaltam que a própria BNCC assegura que os campos de

imprescindível no desenvolvimento das habilidades sociais, uma vez que é nesse contexto que se constroem as competências necessárias para o futuro.	de ensino-aprendizagem, pois frequentemente propicia às crianças o despertar de saberes antes inimagináveis. Através da construção de habilidades sociais, mediadas por brincadeiras, ocorre também o desenvolvimento de relações interpessoais saudáveis, essenciais para o crescimento integral do indivíduo.	experiência estão fundamentados no convívio e nas habilidades sociais das crianças. Nesse contexto, o eixo estruturante das atividades educativas é formado pelas interações e brincadeiras, que favorecem um ambiente de aprendizado mais prazeroso tanto para os alunos quanto para os professores.
---	---	---

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Concordamos com a posição das educadoras ao afirmarem que desempenham um papel fundamental na formação das habilidades sociais das crianças. Esses saberes são essenciais para o desenvolvimento integral do indivíduo. Na sociedade contemporânea, a criança é vista como um ser em constante construção, capaz de absorver informações e experiências, mesmo aquelas que, à primeira vista, podem parecer irrelevantes para o seu crescimento. Por essa razão, a escola assume uma função primordial na transformação dessas crianças em cidadãos conscientes e adaptados aos diversos meios de comunicação.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (Brasil, 2007).

Portanto, a ludicidade não se limita apenas ao desenvolvimento social. Através das brincadeiras, a criança tem a oportunidade de explorar o mundo do outro, aprendendo a se posicionar e a conviver em harmonia. Esse processo a prepara para estabelecer relações mais justas, respeitosas e cooperativas ao longo da vida.

Além disso, as interações em sala de aula proporcionam experiências valiosas. As educadoras têm notado mudanças significativas no comportamento dos alunos após a introdução de atividades lúdicas. Esse impacto positivo é evidenciado nos relatos que apresentam dados concretos, como podemos observar no Quadro 6.

Quadro 6: Mudanças no comportamento através do lúdico

Professoras A, B e F	Professoras D e G	Professoras C e E
-----------------------------	--------------------------	--------------------------

Rela que são observadas mudanças comportamentais significativas após atividades lúdicas, evidenciando o poder transformador do brincar. Como também estudos mostram que a ludicidade pode alterar comportamentos positivamente, permitindo que as crianças elaborem emoções, sintam-se acolhidas, desenvolvam autoconfiança e aprendam a interagir de forma construtiva. Assim, a compreensão da função terapêutica, educativa e social do brincar na infância se torna extremamente relevante.	Afirmam por meio da vivência que a introdução de atividades lúdicas pode transformar o comportamento de uma criança. Por exemplo, uma criança agitada e com dificuldade de permanecer atenta nas tarefas escolares conseguiu participar melhor quando as atividades foram apresentadas na forma de jogos e brincadeiras.	Acreditam que com os anos que possuem na docência o lúdico não apenas desperta a motivação, mas também favorece o desenvolvimento da autonomia, da socialização e da disciplina, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. E as vezes também acontecem situações da criança não querer participar das brincadeiras principalmente por ter alguma deficiência.
--	---	--

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Nessa perspectiva, as declarações das professoras evidenciam que, de fato, as mudanças comportamentais são observadas após a realização de atividades lúdicas, ressaltando o poder transformador do brincar.

Nas respostas fornecidas pelas professoras "C" e "E", observa-se uma indagação significativa sobre o comportamento de crianças que não se engajam nas brincadeiras, apesar de estas serem divertidas e contribuírem para o aprendizado. Segundo as professoras citadas “ a maioria das situações relatadas ocorre durante atividades em grupo, especialmente entre crianças que apresentam alguma dificuldade”. Nesse contexto, é fundamental que o docente mantenha uma atenção redobrada a essas questões no ambiente escolar, a fim de realizar as adaptações necessárias que promovam a inclusão e o desenvolvimento de todos os alunos.

Para investigar se as professoras reconhecem que a lúdico pode facilitar esse espaço inclusivo entre os alunos, analisou-se a percepção delas a respeito da ludicidade como um recurso para a inclusão de crianças com diferentes estilos de aprendizagem. As respostas obtidas foram as seguintes:

Quadro 7: O lúdico como estratégia de inclusão

Professoras A, C e G	Professoras B, E e F	Professora D
Ressaltam que a lúdico é uma das formas mais eficazes de promover a inclusão de crianças com diferentes estilos de aprendizagem. Isso porque o brincar cria um ambiente flexível, acolhedor e adaptável, onde cada criança pode aprender de acordo com seu ritmo, interesse e forma de compreender o mundo.	Reforçam que determinadas crianças em fase de crescimento é muito importante que haja uma interação com os demais alunos com um estilo diferente de aprendizado pois uma simples brincadeira pode ser significativa e inclusiva. A escola precisa atender essa necessidade dentro do ambiente escolar, temos muitos alunos com deficiências.	“Positivamente. Ao brincar a criança interage com todos fazendo com que não haja exclusão. Por isso se torna tão fundamental atividades feitas em grupos, para que as crianças possam interagir uma entre as outras, e eu sempre faço adaptação para que todos participem, nem que seja necessário eu mudar uma atividade já conhecida por todos”.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Os dados coletados indicam que as concepções relacionadas à prática pedagógica são substancialmente precisas, uma vez que as atitudes em relação à inclusão dos alunos estão claramente evidentes. Essa afirmação é corroborada pela observação de que, quando um aluno demonstra insegurança na realização de uma atividade, a professora “D” se sente motivada a incluí-lo de alguma forma, ainda que isso demande a simplificação da tarefa, garantindo sua acessibilidade a todos.

Segundo Montoan (2007, p. 45), as questões relacionadas à inclusão são abordadas de maneira pertinente ao afirmar que:

A inclusão é um desafio, que ao ser devidamente enfrentado pela escola comum, provoca a melhoria na qualidade da educação básica e superior, pois para que os alunos com e em deficiência possam exercer o direito à educação em sua plenitude, é indispensável que essa escola aprimore suas práticas, a fim de atender as diferenças (Montoan, 2007, p. 45).

Essa afirmação destaca a importância de uma abordagem inclusiva nas instituições de ensino, enfatizando a necessidade de adaptação das práticas pedagógicas para que todos os alunos tenham acesso igualitário à educação. Para isso, o docente pode integrar atividades coletivas utilizando a lúdico em sua

metodologia de ensino, promovendo uma conexão direta com os alunos e trabalhando aspectos como corpo, gestos, movimentos e coordenação motora, criando um ambiente acolhedor e propício ao aprendizado.

É essencial que o docente permaneça em constante formação, para compreender as necessidades que os alunos apresentam em relação a determinadas atividades e comportamentos dentro do ambiente escolar e saber como intervir com crianças que apresentam alguma deficiência.

Independentemente de a criança apresentar ou não alguma deficiência, o espaço lúdico é essencial para garantir um ensino de qualidade. Na fase da educação infantil, é fundamental reconhecer os deveres que se constituem ao longo do sistema escolar. Em uma abordagem mais abrangente, o educador deve se empenhar em inovações que reforcem a lúdico, explorando novas metodologias de aprendizagem, ciente de que tais implementações enfrentam diversos desafios.

Nesse cenário, as professoras relataram que:

Quadro 8: Situações que dificultam a inovação utilizando o lúdico

Professoras A G e C	Professoras B, E e F	Professora D
A escola deve disponibilizar mais recursos para que nós, educadores, possamos desenvolver um trabalho lúdico e engajador. Isso implicaria no uso de ferramentas criativas, tecnológicas e interativas, capazes de tornar o processo de aprendizado mais envolvente e significativo, adequando-se às diversas realidades enfrentadas pelas crianças.	Os ambientes de aprendizagem flexíveis devem proporcionar à criança a oportunidade de explorar diversas configurações, ultrapassando os limites da sala de aula tradicional. A promoção de brincadeiras cooperativas é essencial, pois fortalece valores como empatia e colaboração. Essas inovações no processo educativo têm o potencial de intensificar a ludicidade, unindo prazer e aprendizado de maneira significativa.	“Precisamos de um espaço onde haja mais brinquedos, uma sala de brinquedoteca e mais espaços livres para as crianças interagirem de forma mais livre”.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A análise revela que as professoras estruturam suas metodologias de ensino, no entanto, a escola não dispõe de matérias suficientes para a implementação de atividades lúdicas. Assim, mesmo diante de um planejamento cuidadoso para as aulas, a concretização do sucesso pedagógico se torna um desafio, visto que é imprescindível que a instituição forneça os recursos e materiais necessários para que as crianças aprendam de maneira divertida e inovadora. Segundo as professoras, se a escola oferecesse espaços adequados e inovações, as aulas seriam revitalizadas, proporcionando uma mudança na rotina e um acolhimento mais efetivo dos alunos. Nesse sentido, Lima (2011, p. 56) nos aponta que:

A fim de estimular o aprendizado, é necessário envolver e motivar o educando. Nesse contexto, uma alternativa é lançar mão de recursos didáticos, instrumentos que subsidiam a prática docente, que estimulem o aprendizado dos alunos, favorecendo a aprendizagem significativa (Lima, 2011, p. 56).

Adicionalmente, observa-se que, se as crianças recebessem mais atenção em relação às suas necessidades, haveria um avanço no processo educativo, considerando que estratégias que funcionam para uma criança podem não ser eficazes para outra. É crucial trazer para a sala de aula exemplos concretos da sociedade, utilizando brincadeiras infantis, a fim de que os alunos desde cedo aprendam e compreendam a funcionalidade do mundo e das relações interpessoais. Durante as atividades desenvolvidas, os professores observam quais práticas são mais eficazes para o aprendizado infantil, levando a uma maior participação das crianças. Nesse sentido, as professoras foram indagadas sobre quais atividades lúdicas consideram mais eficazes para estimular a curiosidade e a criatividade das crianças, e elas responderam que:

Quadro 9: Atividades lúdicas que as crianças têm maior preferência

Professora A	Professoras B, C, D e G	Professoras E e F
São brincadeiras que oferecem liberdade, desafio, novidade e envolvimento sensorial ou emocional. Evolvendo o corpo, circuitos e psicomotores.	Analisa que isso varia bastante de uma criança para outra, pois cada criança necessita de estímulos diferentes. Cada criança aprende de uma forma, sendo	Trabalhar com jogos e brincadeiras de regras faz com que a criança tenha uma visão mais ampla do que está fazendo.

	assim nem toda atividade alcançará o objetivo proposto da aula.	
--	---	--

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

As ações das professoras desempenham um papel crucial no engajamento e na motivação dos alunos, proporcionando experiências significativas no processo de aprendizagem. É fundamental reconhecer que as crianças possuem diferentes estilos de aprendizagem, e, portanto, a docente se empenha em implementar estratégias que favoreçam os melhores resultados.

No âmbito lúdico, existem diversas brincadeiras que promovem o desenvolvimento cognitivo, emocional, social, motor e sensorial. Essas atividades são concebidas de modo a garantir que a criança aprenda de maneira divertida, evitando a repetição monótona. A educação infantil, enquanto fase da educação básica, possui uma função diferenciada, complementando os saberes e adaptando-se constantemente às mudanças comportamentais dos alunos.

Por fim, a última pergunta realizada às professoras no questionário corrobora uma indagação anterior sobre as situações que dificultam a inovação e o lúdico em sala de aula. Nesse sentido, a questão é: quais os maiores desafios na implementação de atividades lúdicas em sala de aula? As respostas obtidas estão apresentadas no quadro 10:

Quadro 10: Desafios na implementação do lúdico pelos professores

Professoras A e C	Professora B	Professora D, E, F e G
Os grandes desafios ao implementar atividades lúdicas em sala de aula envolvem tanto aspectos práticos quanto pedagógicos e culturais. Nem sempre há materiais, espaço físico ou apoio da escola para aplicar atividades lúdicas diversificadas.	Entender que cada criança tem o seu tempo de aprendizado e trabalhar isso de forma que não seja um diferencial negativo, mas sim um meio de aprendizado interativo.	Gestão de tempo, manutenção da disciplina, recursos limitados, adequação a diferentes estilos de aprendizagem e integração com objetivos curriculares. Nem sempre há apoio da escola e compreensão.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A análise das respostas obtidas em comparação com a observação da prática docente revela que o tempo disponibilizado para as aulas frequentemente não é suficiente para a execução das atividades planejadas. Na realidade atual, diversas escolas enfrentam situações em que alunos com deficiências ou transtornos requerem atenção especial por parte dos educadores. Entretanto, é imprescindível que as aulas sejam conduzidas de maneira lúdica, e que os professores organizem suas abordagens de forma eficaz abrangendo todos. Embora nem sempre todos os materiais necessários estejam à disposição, é fundamental que a gestão escolar seja responsabilizada para garantir que o ensino lúdico seja efetivamente implementado para as crianças. Além disso, os educadores devem estar em um contínuo processo de formação, sempre buscando aprimorar seus conhecimentos.

As respostas indicam o reconhecimento da importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Os relatos evidenciam a dedicação das educadoras em elaborar aulas que utilizem metodologias adequadas ao público infantil. É evidente que os professores exercem um papel crucial nas atividades lúdicas, percebendo o brincar como um veículo de aprendizagem que favorece o desenvolvimento das crianças tanto no ambiente escolar quanto no contexto social.

Nesse sentido, Pereira (2005, p.19-20) afirma que:

[...] as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos, são momentos de descoberta, construção e compreensão de si, estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, visam possibilitar a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem (Pereira, 2005, p. 19-20).

Portanto, fica claro que a atuação do educador é crucial para o aprendizado dos alunos, e as atividades lúdicas vão além da simples noção de brincadeira, configurando-se como uma linguagem intrínseca à infância. Essa abordagem transforma a criança em um ser complexo, apto a explorar o mundo ao seu redor. Alinhando-se às ideias de Vygotsky (1986) podemos afirmar que o aprendizado se estabelece através das interações, seja com um professor, um colega de sala ou na troca cultural, sempre aprendendo com o outro. E o lúdico nessa fase proporciona uma construção do conhecimento de maneira mais prazerosa.

3.5. Descrição das oficinas lúdicas desenvolvidas como proposta pedagógica na escola campo

3.5.1 Oficinas lúdicas com os alunos

As oficinas lúdicas realizadas com os alunos da Escola Campo constituíram um elemento fundamental da proposta pedagógica desta pesquisa, promovendo a integração entre teoria e prática. As atividades foram desenvolvidas com a turma do pré-II da Educação Infantil ao longo de três dias consecutivos, na Pré-Escola Raimunda Cunha Pinheiro, situada no município de Santa Inês – MA.

O principal objetivo dessas ações foi proporcionar aprendizagens significativas por meio do brincar, reconhecendo o lúdico como um eixo estruturante do desenvolvimento infantil. O planejamento das oficinas foi elaborado de maneira colaborativa entre as acadêmicas responsáveis, visando, através das atividades lúdicas, alcançar os objetivos pedagógicos estabelecidos nesta pesquisa, estimulando o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo das crianças.

A execução das oficinas possibilitou a observação da relevância do lúdico como recurso metodológico no processo de ensino-aprendizagem, evidenciando como as atividades planejadas com intencionalidade pedagógica podem contribuir para o desenvolvimento integral das crianças. Ademais, destacou-se o papel do educador como mediador das experiências, promovendo situações que integram movimento, expressão e criatividade.

A seguir, apresentaremos as três oficinas organizadas em torno de temas lúdicos, detalhando seus objetivos, metodologias e os resultados obtidos.

3.5.2 Corpo em Movimento: consciência corporal e coordenação motora

A primeira oficina foi ministrada pelas acadêmicas para os alunos da Educação Infantil, tendo como tema central “Corpo em movimento: consciência corporal e coordenação motora”. A atividade teve como objetivo principal estimular o desenvolvimento da coordenação motora ampla, da consciência corporal e da

percepção espacial, integrando o corpo e o movimento de maneira lúdica, criativa e significativa para as crianças.

A proposta pedagógica fundamentou-se nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (2018), que reconhece o brincar como eixo estruturante do processo de aprendizagem na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança nas dimensões física, cognitiva, afetiva e social.

A oficina teve início com um momento de acolhimento, onde as crianças participaram de uma roda de conversa animada por músicas infantis e cantigas de roda. Durante essa interação, as canções que incorporavam movimentos e a nomeação das partes do corpo permitiram que os alunos se reconhecessem e interagissem, promovendo a consciência do próprio corpo, conforme evidenciado na **figura 1**. Essa etapa inicial visou fomentar a socialização, fortalecer os vínculos afetivos e preparar o grupo para as atividades corporais subsequentes.

Figura 1: Mobilização Inicial



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Em seguida, foi desenvolvido um circuito motor com obstáculos, estruturado em estações que incluíram atividades como amarelinha, bambolês, cones dispostos em zigue-zague e uma corda estendida no chão para o exercício de equilíbrio, conforme ilustrado nas **figuras (2 e 3)**. Essa atividade foi cuidadosamente planejada para promover o desenvolvimento da coordenação motora ampla, da lateralidade, do equilíbrio e da percepção espacial. Observou-se que as crianças se envolveram ativamente, demonstrando entusiasmo e espírito de cooperação. Algumas delas apresentaram dificuldades iniciais, mas, com o suporte dos colegas e

das mediadoras, conseguiram concluir o percurso, evidenciando progressos significativos em suas habilidades motoras e atitudes solidárias.

Figura 2: Circuito Psicomotor



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 3: Execução do circuito



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Após o circuito, houve um breve intervalo para o lanche coletivo, momento que também funcionou como espaço de interação social e descanso. Logo depois, as crianças foram envolvidas em atividades com bolas, nas quais participaram de jogos de chutar a bola no gol, lançar a bola no cesto e passar a bola entre si, imagens presentes nas **figuras (4, 5 e 6)**. Essas ações promoveram o desenvolvimento de competências como atenção, direção, força, equilíbrio e coordenação, além de fortalecer os laços de cooperação, comunicação e socialização entre o grupo.

Figura 4: Bola no Cesto



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 5: Passa a Bola



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 6: Bola no Gol

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A próxima etapa foi a brincadeira da “estátua maluca” e a imitação de movimentos, realizadas ao som de músicas animadas. Nessa atividade, as crianças dançavam livremente e precisavam “congelar” quando a música parava, exercitando o controle corporal e a atenção. Posteriormente, imitaram diferentes animais e formas de locomoção (pular como sapo, rastejar como cobra, andar como elefante etc.), favorecendo o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e da expressão corporal, aspectos fundamentais para o processo de aprendizagem na infância.

Para o encerramento dessa primeira oficina, foi proposto um momento de expressão artística, como evidenciado nas **figuras 7 e 8**. Em substituição ao papel pardo previsto no planejamento inicial, utilizou-se papel sulfite, no qual as crianças contornaram suas próprias mãos, decorando-as com cores, unhas e detalhes criativos. Essa atividade, ainda que simples, proporcionou um importante exercício de coordenação motora fina, percepção corporal, expressão emocional e identidade pessoal, além de fortalecer o sentimento de pertencimento e valorização do “eu” na convivência coletiva.

Figura 7: Expressão Artística

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 8: Contornando a Mão

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

De modo geral, a oficina atingiu plenamente seus objetivos, promovendo aprendizagens significativas e integradas. As crianças apresentaram avanços tanto nas dimensões motoras e cognitivas quanto nas socioemocionais, demonstrando maior autonomia, cooperação e respeito mútuo. Durante as atividades, era perceptível em seus rostos a alegria. Assim, o desenvolvimento das atividades evidenciou que o lúdico, aliado ao movimento, é um instrumento pedagógico essencial para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, possibilitando que aprendam de forma prazerosa, ativa e criativa. Além disso, realizamos uma segunda oficina para dar continuidade ao processo de aprendizado.

3.5.3 Brincando e Crescendo

A segunda oficina, intitulada “Brincando e Crescendo”, teve como objetivo central o aprimoramento da memória, atenção, coordenação motora, criatividade e expressão emocional das crianças. Para isso, foram propostas atividades lúdicas e interativas que destacam o brincar como um veículo para uma aprendizagem significativa.

O encontro teve início com uma etapa de acolhimento, onde as acadêmicas se apresentaram e explicaram a proposta da atividade: brincar, aprender e se divertir em conjunto. Esse momento, repleto de alegria e diálogo, foi essencial para a criação de um ambiente seguro e acolhedor, fortalecendo os vínculos afetivos e promovendo a disposição emocional das crianças para a participação nas etapas seguintes. A interação inicial favoreceu o desenvolvimento socioemocional, uma vez que o acolhimento na Educação Infantil é considerado um dos pilares fundamentais para o bem-estar e o engajamento no processo educativo.

A primeira atividade, denominada “Emoções e Criatividade”, focou na educação emocional das crianças. Iniciou-se com a contação da história “A história das emoções”, permitindo que as crianças identificassem as emoções como alegria, raiva, tristeza e medo, momento demonstrado na **figura 9**. Observou-se um alto nível de envolvimento e espontaneidade nas respostas, com as crianças trazendo seus conhecimentos sobre cada emoção à medida que eram apresentadas ao longo da narrativa. Esse momento revelou-se extremamente significativo, pois foi possível perceber que todas as crianças reconheciam os personagens e conseguiam explicar as emoções que cada um representava.

Na sequência, foi aplicada a dinâmica da “caixa das emoções”, onde cada participante escolheu uma imagem que representava uma emoção e justificou sua escolha. Na **figura 10**, evidencia-se a atividade. Essa prática contribuiu para o autoconhecimento, validação, reconhecimento e a expressão das emoções, favorecendo a empatia e a compreensão de si e do outro, aspectos essenciais para a formação socioemocional.

Figura 9: Contação da História



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 10: Caixa das Emoções



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Depois, iniciamos a atividade chamada “Jogos Interativos”, composta pelo jogo da memória, que utiliza figuras das emoções, e pelo jogo de pega-pega. O jogo da memória favoreceu o exercício da atenção, concentração e memória de curto prazo, proporcionando um aprendizado dinâmico e desafiador, como demonstrado nas **figuras 11 e 12**. A prática em pequenos grupos incentivou a cooperação, o diálogo e o respeito mútuo, evidenciando o caráter social da aprendizagem defendido por Vygotsky (1998), para quem o conhecimento se constrói nas interações e mediações sociais. O jogo de pega-pega, por sua vez, estimulou a coordenação motora ampla, a agilidade corporal e o respeito pelo espaço do outro, sendo uma experiência de movimento prazerosa e significativa, que promoveu tanto o desenvolvimento físico quanto o social.

Figura 11: Jogo da memória

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 12: Mediação do jogo da memória

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Na continuidade, foi proposto o desenho das emoções, uma atividade que estimulou a expressão artística, a criatividade e a coordenação motora fina. As crianças puderam expressar graficamente o que sentiam, demonstrando envolvimento e autenticidade, além de se expressarem falando situações em que se sentiram igual nas imagens. Conforme Wallon (1968), o movimento, a emoção e a expressão corporal constituem dimensões indissociáveis do desenvolvimento infantil e, nesse sentido, a atividade representou um importante espaço de exteriorização das emoções por meio do lúdico.

A etapa seguinte envolveu o jogo de boliche, confeccionado com garrafas PET e bolas. Essa prática mobilizou a coordenação motora fina e ampla, a mira e a concentração, além de introduzir, de forma prazerosa, a noção de trabalho em equipe e competição saudável. As crianças demonstraram entusiasmo, persistência e espírito colaborativo, ajudando os colegas e celebrando as conquistas de todos. Como evidenciam nas **figuras 13 e 14**.

Figura 13: Boliche das Emoções

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 14: Mediação Jogo do Boliche

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Para o encerramento da oficina, foi realizado um jogo de cooperação e construção coletiva, no qual as crianças trabalharam em grupos para montar um quebra-cabeça, mostrando na **figura 15**. Essa atividade destacou-se pela ênfase na colaboração, escuta ativa, resolução de conflitos e valorização do trabalho em grupo. O momento final foi marcado pela dinâmica “Roda de aplaudir e compartilhar”, em que cada criança expressou o que mais gostou da oficina, recebendo o aplauso dos colegas. Essa prática reforçou o respeito, a valorização das experiências individuais e o sentimento de pertencimento dentro do grupo.

Figura 15: Quebra-Cabeça



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A oficina alcançou os objetivos previamente estabelecidos, promovendo aprendizagens integradas nas dimensões cognitiva, motora, social e emocional. As atividades realizadas evidenciaram que o brincar, além de proporcionar momentos de lazer, constitui um recurso pedagógico fundamental para o desenvolvimento infantil.

É importante ressaltar que o êxito dessas atividades não depende exclusivamente dos recursos disponíveis; frequentemente, a dedicação do professor em implementar essas práticas com os alunos é igualmente essencial. Neste contexto, nosso trabalho buscou introduzir novas abordagens e metodologias para a utilização do lúdico em sala de aula.

Assim como nas oficinas anteriores, apresentamos a seguir a última oficina lúdica realizada com os alunos.

3.5.4 Movimento, Cores e Corpo em Ação

A oficina final, intitulada "Movimento, Cores e Corpo em Ação", teve como objetivo principal o desenvolvimento da coordenação motora fina e ampla, além da estimulação da percepção visual, auditiva e tátil. Buscou-se fomentar a criatividade, a autoexpressão e a consciência corporal das crianças por meio de atividades lúdicas e interativas.

O encontro iniciou-se com um momento de acolhimento e aquecimento, onde as crianças participaram de músicas que envolviam o corpo e realizaram uma breve oração coletiva, promovendo um ambiente de pertencimento e tranquilidade. As atividades desenvolvidas estão documentadas nas **figuras 16 e 17**.

Essa etapa inicial foi fundamental para a promoção da integração afetiva e social, preparando o grupo tanto emocional quanto fisicamente para as experiências subsequentes. Conforme afirmado por Wallon (1968), o movimento e a emoção são dimensões indissociáveis do desenvolvimento infantil. Assim, o acolhimento, ao unir afeto e movimento, constitui um ponto de partida para aprendizagens significativas. Visto que, durante cada atividade, as crianças já estavam acostumadas conosco e já haviam sido estabelecidos vínculos.

Figura 16: Mobilização inicial



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 17: Momento de oração



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Em seguida, foi desenvolvida a atividade dos círculos coloridos, presentes nas **figuras 18 e 18**. Primeiramente, explicamos para as crianças o significado das cores e o que seria realizado. Em seguida, posicionamos os círculos no chão e, de forma organizada, chamamos uma criança por vez. Cada criança deveria seguir o som da música e a sequência das cores, realizando os pulos ao lado de acordo com a

ordem apresentada. Essa dinâmica favoreceu a atenção, a coordenação motora, a percepção visual e a noção de sequência.

Figura 18: Explicação das Cores



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 19: Círculos Coloridos



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 20: Realização da Atividade



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Na sequência, utilizaram-se cartões coloridos com diferentes comandos motores, como pular com os dois pés (verde), girar sobre si mesmo (amarelo) e fazer polichinelos (roxo). A atividade ilustrada na **figura 21** apresenta um caráter lúdico que favorece a associação entre cores, movimentos e ritmo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e motor de maneira integrada.

Essa abordagem dialoga com a perspectiva de Vygotsky (1989), que compreende o brincar como uma forma complexa de aprendizado em que a criança internaliza regras, símbolos e comportamentos sociais.

Figura 21: Diferentes Comandos

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Após o intervalo, foi desenvolvido o “ Circuito psicomotor das cores”, composto por três estações: Estação Azul: andar sobre uma linha feita com fita adesiva colorida, promovendo o equilíbrio e a concentração; Estação Verde: pular dentro de círculos ou bambolês, favorecendo a coordenação motora ampla e a noção de espaço; Estação Vermelha: arremessar bolas em cestos, estimulando a coordenação motora fina, a precisão e a percepção de distância. Observação das atividades nas **figuras 22 e 23** abaixo.

Figura 22: Execução da Atividade

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 23: Execução da Atividade

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

O circuito foi vivenciado de forma rotativa, permitindo que cada criança explorasse diferentes possibilidades corporais e respeitasse o próprio ritmo. Essa proposta contemplou o princípio da individualização do aprendizado, essencial na Educação Infantil, pois reconhece a diversidade dos tempos e modos de aprender.

A atividade final intitulada “Eu me vejo: meu boneco com a minha cara” buscou integrar o corpo, a arte e a identidade. As crianças foram organizadas em dois grupos, o grupo dos meninos (**figuras 24 e 25**) e o grupo das meninas (**figuras 26 e 27**). Cada grupo confeccionou um boneco contendo características semelhantes às suas, escolhendo cor de pele, cabelo, roupa e acessórios (cada um por vez). Essa etapa possibilitou o reconhecimento da própria imagem, o fortalecimento da autoestima, a valorização das diferenças individuais e o exercício da criatividade e da coordenação motora fina e o próprio trabalho em equipe. A inclusão do espelho na proposta favoreceu o autoconhecimento e a percepção do eu corporal, aspectos fundamentais no processo de construção da identidade infantil. Na **figura 28**, podemos ver a exposição dos bonecos produzidos pelos alunos.

Figura 24: Confeção do boneco pelos meninos



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 25: Boneco finalizado pelos meninos



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 26: Confeção da boneca pelas meninas



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 27: Boneca finalizada pelas meninas



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 28: Exposição



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Para encerrar a oficina, foi realizada uma roda de conversa e um momento de agradecimento, em que cada criança recebeu um pequeno mimo simbólico (lembrancinha). Esse gesto final representou o reconhecimento pela participação e empenho, reforçando o sentimento de pertencimento, valorização e afeto, elementos indispensáveis no contexto educativo. Observe abaixo os registros desse momento nas **figuras 29 e 30**.

Figura 29: Finalização da oficina

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 30: Finalização da oficina

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A oficina realizada, assim como as demais, atingiu com sucesso seus objetivos, proporcionando experiências significativas que integraram o lúdico, o movimento e a expressão artística como mediadores do desenvolvimento integral das crianças. Observou-se um progresso notável nas dimensões motora, cognitiva, afetiva e social, corroborando a afirmação de Kishimoto (2011) de que o brincar é uma prática pedagógica fundamental na Educação Infantil, pois combina prazer e aprendizado em um único processo.

Estamos profundamente gratas por cada momento compartilhado com essas crianças e pelo aprendizado mútuo, assim como elas sentirão nossa falta, também sentiremos a falta de cada gesto de carinho, abraço e dos momentos especiais que vivemos juntos em nossa prática. Visando essa perspectiva, organizamos oficinas com os respectivos professores, de modo que pudessem dar continuidade a essas práticas lúdicas, essenciais para a educação.

3.6 Oficina realizada com os professores

No âmbito da pesquisa acerca da relevância do lúdico na educação infantil, foi realizada uma oficina com os educadores da Pré-Escola Raimunda Cunha Pinheiro. Esta atividade visou proporcionar uma experiência de aprendizado colaborativo, promovendo a reflexão sobre a incorporação de práticas lúdicas no ambiente escolar e seu impacto no desenvolvimento das crianças.

A oficina foi estruturada em dois momentos distintos. No primeiro, houve a apresentação das acadêmicas, seguida de uma exposição teórica que fundamentou

a proposta nas concepções de renomados autores como Piaget e Vygotsky, que reconhecem o brincar como um elemento crucial para o aprendizado e o desenvolvimento integral das crianças. No segundo momento, foi realizada a parte prática, onde os educadores participaram ativamente da elaboração de recursos pedagógicos lúdicos, utilizando materiais simples e acessíveis que podem ser integrados ao cotidiano da sala de aula.

Essa vivência prática permitiu aos educadores refletirem sobre a importância da ludicidade como uma estratégia de ensino e sobre como a criatividade pode ser um instrumento poderoso para tornar o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso.

A proposta teve como objetivo fortalecer a prática pedagógica dos professores, alinhando teoria e prática, e estimulando a criatividade e a inovação em suas abordagens didáticas. Vejamos a seguir as oficinas lúdicas com os professores.

3.6.1 Momento Teórico: Apresentação e fundamentação da proposta pedagógica

O primeiro momento da oficina foi dedicado à apresentação das acadêmicas responsáveis, que se identificaram e mencionaram a instituição de ensino superior à qual estão vinculadas. Em seguida, foi abordado o tema do projeto: “O Lúdico no Processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil: uma proposta pedagógica na Pré-Escola Raimunda Cunha Pinheiro”. Esse tema foi contextualizado em relação aos objetivos gerais e específicos, além de uma justificativa que embasa a relevância do estudo. Momentos presentes nas **figuras 31 e 32**.

Essa experiência prática proporcionou aos educadores a oportunidade de refletir sobre a importância da ludicidade como uma estratégia de ensino, evidenciando como a criatividade pode ser um instrumento eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso. A proposta visou, portanto, fortalecer a prática pedagógica dos professores, promovendo a articulação entre teoria e prática, e incentivando a criatividade e a inovação em suas abordagens didáticas.

Figura 31: Apresentação das Acadêmicas

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 32: Apresentação da Temática

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Após a apresentação inicial, realizou-se uma dinâmica com os professores, na qual foram exploradas as percepções sobre o lúdico, a partir de uma pergunta norteadora, como “O que é o lúdico para você? Essa estratégia por meio da indagação permitiu que os professores compartilhassem suas percepções e experiências relacionadas ao uso do lúdico na educação. Esse espaço de dialógico promoveu uma reflexão coletiva, permitindo a valorização de saberes e experiências docentes, além de possibilitar a construção de novos sentidos sobre a prática pedagógica.

Com base nesses depoimentos, iniciou-se a fundamentação teórica do projeto. Nesse momento, foram destacadas as contribuições de teóricos como Jean Piaget, que compreende o brincar como uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, possibilitando a assimilação e acomodação de novos conhecimentos conforme os estágios de desenvolvimento. O jogo, para Piaget, representa uma forma de a criança compreender o mundo, atribuindo significado às suas ações e interações.

Em seguida, abordamos as ideias de Lev Vygotsky, que reconhece o brincar como um espaço de interação social e aprendizado mediado. Segundo o autor, por meio das brincadeiras, a criança desenvolve habilidades cognitivas, afetivas e sociais, avançando em sua zona de desenvolvimento proximal, ou seja, no percurso entre aquilo que ela já sabe fazer sozinha e o que é capaz de realizar com a ajuda do outro. Observe as atividades abaixo.

Figura 33: Contribuições de Piaget e Vygotsky

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 34: Principais ideias

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Dessa forma, as teorias de Piaget e Vygotsky foram apresentadas de maneira articulada, destacando como ambas contribuem para compreender o lúdico como elemento essencial no processo de ensino e aprendizagem e como uma prática indispensável para o desenvolvimento integral da criança.

Após a abordagem dessas perspectivas teóricas, iniciou-se um momento de reflexão coletiva, conduzido a partir de um questionamento central: qual é o papel do brincar na aprendizagem infantil? Essa indagação teve como objetivo promover o diálogo e a troca de experiências entre os professores, possibilitando que cada um relacionasse os fundamentos teóricos com sua prática pedagógica cotidiana.

Figura 35: Momento de reflexão coletiva

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 36: Momento de reflexão coletiva

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Durante a discussão, ficou evidente que os participantes reconheceram a importância do brincar como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral da criança, promovendo aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais. A partir dessas reflexões, consolidou-se a compreensão de que o lúdico é um recurso imprescindível no processo de ensino e aprendizagem, preparando o grupo para a próxima fase, que será dedicada à prática e à elaboração de materiais pedagógicos que reflitam essa visão.

Em seguida, foi realizada uma acolhida interativa, através de uma dinâmica de integração que incentivou as professoras a compartilharem experiências sobre o que as fazem felizes no cotidiano escolar. Essa atividade teve como objetivo criar um ambiente de confiança e empatia, favorecendo a participação ativa de todos os envolvidos. A dinâmica dos balões foi utilizada como um recurso lúdico para despertar sentimentos positivos e reforçar a ideia de que o ambiente escolar deve estar repleto de momentos significativos, criativos e prazerosos.

As professoras demonstraram grande satisfação com esse momento proporcionado a elas, e encerramos agradecendo a cada uma das participantes, reforçando que no dia seguinte daremos continuidade a essa experiência enriquecedora.

3.6.1 O Lúdico na prática docente: ensinar com criatividade e sentido

Tendo em vista a discussão teórica apresentada anteriormente, que ressaltou a relevância do lúdico como uma estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, passamos agora a descrever a prática realizada com os professores. Esta etapa teve como objetivo a aplicação dos conceitos discutidos, por meio da oficina intitulada “O Lúdico na Prática Docente: Ensinar com Criatividade e Sentido”. O intuito foi criar um espaço formativo e reflexivo para os educadores, destacando o uso do lúdico como recurso fundamental no processo educativo.

A ação foi planejada a partir de um plano previamente estruturado considerando objetivos claros, estratégias metodológicas e formas de avaliação, com o intuito de promover momentos de reflexão, troca de experiências e valorização do lúdico como instrumento pedagógico.

Durante a atividade prática, as professoras foram organizadas em 3 grupos e convidados a desenvolver recursos pedagógicos lúdicos utilizando materiais simples

e acessíveis, especialmente materiais recicláveis. Cada grupo recebeu um tema específico por sorteio e, a partir dele, confeccionou um recurso pedagógico que se relacionasse à temática escolhida. Observe as **figuras (37 , 38 e 39)**.

Figura 37: Descobrimo formas com palitos de picolé



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 38: Boliche das emoções



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 39: Jogo das argolas



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Após a elaboração dos materiais, cada grupo apresentou o recurso confeccionado, explicando sua proposta pedagógica e demonstrando como poderia ser aplicado em sala de aula com as crianças. Durante as apresentações, os participantes destacaram os objetivos de aprendizagem envolvidos em cada atividade

e de que forma o caráter lúdico poderia contribuir para o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais dos alunos.

O primeiro grupo apresentou o recurso “Descobrimos formas com palitos de picolé”, voltado à exploração das formas geométricas por meio da observação, manipulação e construção. O segundo grupo desenvolveu o “Boliche das emoções”, que, além de favorecer o reconhecimento e a expressão dos sentimentos, também trabalhou o aprendizado das cores, já que cada emoção era representada por uma cor específica. Por fim, o terceiro grupo apresentou o “Jogo das argolas”, um recurso que permitiu trabalhar, de maneira integrada, as cores e as vogais, estimulando a coordenação motora, a atenção e o raciocínio das crianças.

É fundamental ressaltar que este momento prático também apresentou desafios significativos para as professoras envolvidas, especialmente no que diz respeito ao tempo disponível para a elaboração das atividades e à escassez de alguns recursos. Isso reforça a ideia de que “nós, educadores, trabalhamos com os recursos que nos são disponibilizados e que temos fácil acesso. O importante é inovar e proporcionar uma aula prazerosa para nossos alunos, além de nos sentirmos realizados em nossa prática”, conforme mencionado por uma das professoras durante as apresentações dos recursos.

Figura 40: Descobrimos formas com palitos de picolé



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 41: Boliche das emoções



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Figura 42: Jogo das argolas



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Ao final da oficina, revisitaram-se os conceitos principais abordados nas atividades, com o intuito de consolidar os aprendizados e ressaltar a importância do lúdico como ferramenta pedagógica. Nesse instante, foi realizada uma sessão de feedback coletivo, onde os educadores compartilharam suas impressões e refletiram sobre a maneira como pretendem incorporar as estratégias lúdicas discutidas em suas práticas educativas.

A avaliação foi contínua e formativa, considerando a participação ativa, o envolvimento nas produções e as reflexões realizadas ao longo das atividades práticas.

Sentimo-nos extremamente satisfeitas com os retornos obtidos, especialmente em relação à postura das professoras durante as atividades, ao trabalho colaborativo de cada uma e à busca incessante pelo conhecimento. Esse cenário reafirma que este é o ambiente em que desejamos estar, e que nosso trabalho foi executado com maestria, aproveitando as oportunidades e recursos disponíveis, de acordo com as situações apresentadas. Temos gratidão por esse momento enriquecedor.

Figura 43: Culminância da Oficina



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

3.7 Resultados e discussões

O lúdico no contexto da Educação Infantil emerge como um tema de suma importância para a compreensão do processo educativo. O ato de brincar, quando implementado de maneira planejada e direcionada, desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral da criança. A partir da análise dos dados coletados por meio de questionários e oficinas, foi possível verificar que o uso de atividades lúdicas é amplamente reconhecido pelas docentes como um recurso pedagógico indispensável, promovendo aprendizagens significativas e fortalecendo a relação entre professor e aluno.

Os resultados dos questionários aplicados aos docentes indicam que a maioria deles reconhece a relevância das atividades lúdicas no processo educativo. As docentes salientaram que o brincar não apenas desperta o interesse das crianças, mas também estimula a criatividade e contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social dos alunos, tornando o aprendizado mais prazeroso e eficaz. Essa percepção revela que os professores compreendem o valor do lúdico como uma ferramenta que facilita a aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas.

Entretanto, as observações realizadas durante as oficinas com as professoras evidenciaram uma discrepância entre a teoria e a prática pedagógica. Embora as educadoras reconheçam a importância do brincar, constatou-se que, na rotina escolar, as atividades lúdicas são frequentemente subutilizadas e, em algumas ocasiões, aplicadas sem objetivos pedagógicos claros, como uma professora ressaltou informalmente, isso deve-se ao fato de serem sobrecarregadas com demandas dentro do sistema escolar. Essa realidade ressalta a necessidade de uma valorização mais intencional do lúdico como parte integrante do processo de ensino, em vez de ser apenas um momento de descontração. Essas práticas devem estar presentes dentro do Projeto Político Pedagógico não só como uma formalidade, mas que de fato, seja representado por ações que este documento disponibilizado pela escola a qual tivemos acesso, propõe em suas atribuições.

Durante as oficinas, foram notável o entusiasmo e a participação ativa dos alunos nas atividades propostas. As crianças demonstraram alegria, curiosidade e engajamento em cada etapa, confirmando que o lúdico é um catalisador de interesse e contribui para aprendizagens relevantes. Um relato de uma mãe, que nos abordou na entrada da sala, expressou a expectativa do filho em ir à escola nos dias de brincadeiras; isso reforça o impacto positivo que o brincar exerce na motivação e na relação da criança com o ambiente escolar.

Sob essa perspectiva, é evidente que o brincar é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral da criança, proporcionando a construção do conhecimento de forma prazerosa e significativa. Conforme aponta Vygotsky (1991), o lúdico é fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, permitindo à criança aprender de maneira ativa e criativa. Por sua vez, Kishimoto (2010) afirma que o brincar é um meio que estimula a interação social e contribui para o crescimento intelectual e emocional dos indivíduos.

Dessa forma, os resultados obtidos nos questionários e nas oficinas demonstram que a ludicidade, quando utilizada de forma planejada e intencional, potencializa o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e prazeroso.

O brincar transcende o mero momento de recreação, ocupando um espaço central na prática pedagógica e contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social das crianças, além de fomentar uma aprendizagem significativa na Educação Infantil.

3.7.1 Reflexões sobre a prática pedagógica e o lúdico

A prática pedagógica possibilitou uma compreensão mais profunda sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Por meio das atividades desenvolvidas, foi possível perceber que o brincar está ligado ao aprendizado da criança, trabalhando seu desenvolvimento integral. Foram experiências vivenciadas que mostraram o lúdico como uma ferramenta que estimula a criatividade e torna o ensino e a aprendizagem prazerosos.

No decorrer das intervenções realizadas com os alunos e docentes da educação infantil, notamos que as crianças se mostravam mais participativas quando as propostas envolviam movimentos, jogos, atividades com músicas e toques, vivências que demonstram o que Piaget (1971, p. 67) diz: "quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui." Dessa forma, o brincar é um instrumento de transformação dentro da atividade lúdica e fortalece o ensino e aprendizagem.

Acreditamos que é a partir do lúdico e das brincadeiras em sala de aula que as crianças desenvolvem funções e aspectos que ampliam sua visão do mundo como seres pensantes. Assim, o lúdico não se resume a um momento de descontração, mas é um recurso pedagógico fundamental. Durante a execução das oficinas, foi possível perceber como as crianças conseguiam aprender com as atividades propostas. Elas tiveram a oportunidade de trabalhar o emocional e a coordenação motora, aprendendo de forma divertida, mostrando que o lúdico vai além de brincadeiras.

Segundo Santos (1999 apud Moraes 2012, p.40) afirmam que:

O lúdico faz parte de todas as esferas da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Pode-se afirmar, realmente, que "brincar é viver", uma vez que a criança aprende a brincar vivenciando a brincadeira e ao brincar acaba aprendendo.

Assim, o lúdico é analisado como o principal método de atividades na educação da criança, sendo indispensável no ambiente escolar. É uma metodologia pedagógica que desenvolve a concepção da personalidade dos conhecimentos assimilados durante todo o processo. Porém, o docente precisa sempre estar implementando atividades que possam trabalhar o lado físico, cognitivo, emocional e

social. Assim, de acordo com as teorias de Vygotsky, a capacidade de aprendizagem de uma criança pode ser guiada por suas interações sociais.

No entanto, é importante falarmos sobre a existência dos desafios na prática docente quanto à utilização do lúdico. Em algumas situações, o brincar ainda é visto sem muita importância nas práticas pedagógicas, ou seja, como uma metodologia que não contribui para a formação do aluno. Essa realidade reforça a necessidade de aprofundar as práticas pedagógicas e reconhecer a importância do lúdico como estratégia para tornar o ensino mais acolhedor e significativo, além de estar de acordo com o que propõem os documentos legais que regem nossa educação.

Vygotsky (2010, p. 06) afirma que o lúdico “atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos”.

Portanto, o brincar é uma prática de aprendizagem e não uma diversão sem conceito e significado. A criança estará sujeita a aprender com mais facilidade e entusiasmo tanto no ambiente escolar quanto em meio à sociedade. Assim, foi importante apresentarmos as teorias e o desenvolvimento das atividades de maneira prática. Com isso, trazemos uma nova perspectiva e meios de ensinar a criança a aprender por meio de brincadeiras lúdicas e significativas para um melhor desempenho, trabalhando conceitos primordiais para um bom desenvolvimento escolar, que influenciará nossa futura prática profissional. Esperamos que os professores, independentemente dos desafios, não deixem de praticar a ludicidade em suas aulas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões apresentadas ao longo deste trabalho demonstram que o lúdico exerce um papel indispensável no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, atuando como um elemento estruturante para o desenvolvimento integral da criança. Conforme Vygotsky (1991), o brincar é uma forma de mediação social que permite à criança ir além do que consegue fazer sozinha, expandindo suas capacidades cognitivas, afetivas e sociais dentro da chamada Zona de Desenvolvimento Proximal. Dessa forma, o brincar ultrapassa a noção de simples entretenimento, configurando-se como um espaço privilegiado de aprendizagem, interação e construção de sentido.

Autores como Piaget (1964), Wallon (1968), Kishimoto (2001) e Luckesi (2020) contribuem para essa compreensão ao destacarem diferentes dimensões do lúdico. Piaget entende o jogo como forma de assimilação ativa da realidade, em que a criança organiza e transforma o conhecimento por meio da ação. Wallon associa o brincar à expressão das emoções e à integração entre corpo e mente. Kishimoto e Luckesi, por sua vez, reforçam o caráter formativo e existencial do brincar, afirmando que as atividades lúdicas proporcionam experiências completas de prazer, criatividade e autoconhecimento. Assim, o brincar revela-se um caminho de aprendizagem significativa e humanizadora, que articula imaginação, raciocínio, afetividade e socialização.

A pesquisa realizada com os professores da Pré-Escola Raimunda Cunha Pinheiro confirmou a relevância do lúdico na prática pedagógica. Os resultados mostraram que a maioria dos docentes reconhece a importância do brincar como instrumento educativo, utilizando jogos, brincadeiras e atividades criativas para tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes. Contudo, ainda existem desafios significativos, como a falta de formação continuada, a escassez de materiais didáticos, a limitação de espaços adequados e a resistência de alguns profissionais em integrar o lúdico ao planejamento pedagógico. Esses aspectos reforçam a necessidade de políticas educacionais que assegurem condições estruturais e metodológicas para a efetiva implementação da ludicidade, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (2018).

As oficinas pedagógicas desenvolvidas durante esta pesquisa evidenciaram, na prática, o poder transformador do brincar. As atividades realizadas,

como circuitos motores, jogos de memória e dramatizações, promoveram avanços significativos nas dimensões motoras, cognitivas e socioemocionais das crianças. Foi possível observar maior autonomia, participação e cooperação entre os alunos, além do fortalecimento dos vínculos afetivos e da autoestima. Quando o brincar é planejado e mediado com intencionalidade pedagógica, conforme defende Vygotsky (1991), ele se torna um instrumento de aprendizagem profunda, que desperta a curiosidade, estimula a criatividade e desenvolve valores como empatia e respeito mútuo.

Diante das análises teóricas e práticas, conclui-se que o lúdico deve ocupar um lugar central nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. O professor, enquanto mediador, precisa compreender o brincar como uma metodologia transformadora, capaz de integrar prazer e conhecimento em um mesmo processo. Investir no lúdico é investir em uma educação mais humana, inclusiva e significativa, que reconhece a criança como protagonista de sua própria aprendizagem. É fundamental que as instituições escolares criem tempos e espaços destinados às experiências lúdicas, oferecendo condições adequadas para que o brincar aconteça com liberdade, criatividade e intencionalidade educativa.

Por fim, espera-se que este estudo contribua para a ampliação das reflexões sobre o papel do lúdico na educação e incentive novas práticas que valorizem a infância como etapa essencial do desenvolvimento humano. Uma escola que compreende e valoriza o lúdico constrói ambientes mais afetivos, democráticos e criativos, onde aprender é, acima de tudo, uma experiência de prazer, descoberta e transformação. Assim, reafirma-se que o brincar é, ao mesmo tempo, direito, linguagem e caminho, o ponto de partida e de chegada de toda educação

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Amanda; SALES, Siena; MOTA, Mônica. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Revista Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recre22.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2022

A importância dos jogos segundo Vygotsky. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-dos-jogos-segundo-vygotsky.htm>. Acesso em: 17 set. 2025.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 15 mai. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 15 mai. 2024.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/96)**. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1996/lei-9394-20-dezembro-1996-362578-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em: 19 mai. 2024

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/pcns/educacao_infantil/volume1.PDF. Acesso em: 27 mai. 2024.

CAVICCHIA, Durlei de Carvalho et al. O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida. **Caderno de Formação: Formação de Professores Educação Infantil – Princípios e Fundamentos**, v. 1, p. 01-15, 2010. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/224/1/01d11t01.pdf>. Acesso em: 25 out. 2025.

COSTA, R. J. S. **A organização dos espaços-ambiente das instituições de educação infantil: influências no desenvolvimento e aprendizagem da criança**. 2016. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Macau, 2016.

ESCOLAS DISRUPTIVAS. **Glossário – A formação social da mente**. Lev Vygotsky, 2025. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/glossario/livro-a-formacao-social-da-mente-lev-vygotsky/>. Acesso em: 18 set. 2025.

FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneio. In: **Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1989. v. IX. Disponível também em: <https://www.portalentretextos.com.br/post/escritores-criativos-e-devaneio-1908-1907>.

A FUNÇÃO DO LÚDICO PARA VYGOTSKY. In: **Contribuições dos jogos para o processo de ensino-aprendizagem em matemática na educação básica**. [S.l.: s.n.], 2025. p. 59–62. **1Library**. Disponível em: <https://iepp.com.br/wp-content/uploads/2023/03/escritores-criativos-e-devaneios.pdf>. Acesso em: 17 set. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. Disponível em: <https://intensivopedagogico.com.br/wp-content/uploads/2020/11/Jogo-Brinquedo-Brincadeira-Kishimoto-Resumo.pdf>. Acesso em: 18 set. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Brasília: Ministério da Educação, 2010. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedosbrincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 24 set. 2025.

LAGES, Dílson. **Escritores criativos e devaneio (1908/1907)**. Portal Entretextos, Teresina-PI, 12 out. 2015.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2012.

LIMA, M. B. **Sucata como recurso didático: despertar da imaginação e criação na infância**. 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, C. C. (Org.). **Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: UFBA/FACED, 2000. Disponível em: https://luckesi002.blogspot.com/2020/09/07-educacao-ludicidade-e-prevencao-das_10.html. Acesso em: 28 set. 2025.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições**. São Paulo: Cortez Editora, 2023.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MORAES, Ingrid Merkler. **A pedagogia do brincar: interseções da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro Universitário Salesiano – UNISAL, Americana, 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/950767992/MORAES-Ingrid-M-a-Pedagogia-Do-Brincar-Dissertacao-M-Caps-2-e-3-Refer>. Acesso em: 25 out. 2025.

NUDED/UFRGS. **Jogo e interação: perspectivas do lúdico em Vygotsky.**

Disponível em:

http://www.nuted.ufrgs.br/oa/JogoEdu/visao_interacionista_do_jogo.pdf. Acesso em: 17 set. 2025.

O lúdico e as metodologias ativas: uma leitura da teoria de Vygotsky na educação infantil. Educação Pública, 2025. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil>. Acesso em: 17 set. 2025.

O processo de aprendizagem no brincar segundo Vygotsky. Só Escola, 2025.

Disponível em: <https://soescola.com/2018/10/o-processo-de-aprendizagem-no-brincar-segundo-vygotsky.html>. Acesso em: 18 set. 2025.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores.** 2005. 388 p. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Neuchâtel: Editions Delachaux et Niestlé, 1964.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores: identidade e saberes da docência.** São Paulo: Cortez, 1999.

SANTOS, V. C. de F. F. **A organização do espaço para o brincar na educação infantil numa perspectiva histórico-cultural.** FATEB Científica, v. 1, n. 1, p. 1-10, jul./dez. Disponível em:

https://fateb.br/fateb.cientifica/downloads/1a_edicao/artigos/009_a_organizacao_do_espaco_para_o_brincar_na_educacao_infantil.pdf
Acesso em: 18 set. De 2025.

SILVA, Milena Cosmo da; SOUZA, Pedro Thiago Chagas de. **Infância: processo de desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Realize, 1998.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP. **Repositório Institucional da UNESP**, 2025. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/224>. Acesso em: 18 set. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB. **Repositório Institucional da UFPB**, 2025. Disponível em:

https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/21125?locale=pt_BR. Acesso em: 18 set. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE (UFRN). **Repositório Institucional da UFRN.** Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/d803c5d1-6dee-4cf4-8691-beb16549417f>. Acesso em: 18 set. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Disponível em:

<http://penta3.ufrgs.br/edu/Vygotsky/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf>.

Acesso em: 18 set. 2025.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Martins Fontes, 1968.

Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/632330149/A-evolucao-psicologica-da-crianca-by-Henri-Wallon-z-lib-org-pdf>

Acesso em: 18 set. 2025.

APÊNDICES

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



CAMPUS SANTA INÊS DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA CURSO DE PEDAGOGIA

TÍTULO DA PESQUISA: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: uma proposta pedagógica na Pré Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês – MA.

Eu, _____, dou meu **consentimento livre e esclarecido** para participar como voluntário (a) do projeto de pesquisa: **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem:** uma proposta pedagógica na Pré escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês – MA, sob a responsabilidade das pesquisadoras: Franciele Torres Barros, Izabella de Oliveira Barbosa e Veridiana Moura Miguins acadêmicas do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), orientado pela Professora Ma. Ivana Alves Pereira.

Assinando este termo de Consentimento, estou ciente de que:

- 1- Este estudo nos permite mostrar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Pretendemos, com esta proposta, compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento integral das crianças da Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro, por meio de observações, aplicação de questionários e realização de oficinas pedagógicas.
- 2- Tem como objetivo geral: Desenvolver oficinas pedagógicas com ênfase em atividades lúdicas que promovam o desenvolvimento integral das crianças da Educação Infantil.

- 3- Observação da rotina diária da sala, aplicação de questionários com o professor, realização de oficinas lúdicas com os alunos, com foco em metodologias que estimulam o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças.
- 4- Os resultados gerais obtidos nesta pesquisa serão utilizados apenas para alcançar os objetivos propostos desta pesquisa.
- 5- Obtive todas as informações necessárias para poder decidir conscientemente sobre a minha participação na referida pesquisa.
- 6- Estou livre para interromper, a qualquer momento, minha participação na pesquisa sem sofrer qualquer forma de retaliação.
- 7- Poderei contatar os pesquisadores responsáveis pela pesquisa através do telefone: (98) 99133-5175.

Santa Inês - MA, _____ de _____ de 2025

(Assinatura do voluntário)

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA O/A PROFESSOR/A**CAMPUS SANTA INÊS – UEMA****DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA****CURSO DE PEDAGOGIA****QUESTIONÁRIO PARA O/A PROFESSOR/A****Caro/a Professor/a,**

Este questionário tem como finalidade coletar informações sobre seu perfil profissional e suas percepções pedagógicas acerca da ludicidade no contexto do ensino e aprendizagem na educação infantil, considerando suas práticas em seu atual cargo, bem como as atividades promovidas pela instituição de ensino.

Os dados aqui reunidos serão utilizados de forma exclusiva para embasar as hipóteses levantadas em conjunto com referenciais teóricos, visando a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Suas opiniões e experiências são de suma importância para a consolidação da nossa compreensão sobre o tema. Agradecemos, desde já, sua valiosa colaboração para a realização desta pesquisa.

1 DADOS PESSOAIS (OPCIONAL)

Nome: _____

Endereço: _____

Telefone: () _____

E-mail: _____

2 PERFIL PROFISSIONAL

2.1 Qual a sua formação profissional na área da educação?

() Magistério () graduação () especialização () mestrado () doutorado

Especifique: _____

2.2 Qual sua forma de ingresso na educação?

() concurso público () processo seletivo () indicação () outros _____.

A quanto tempo você atua como professor/a?

() Entre 0 e 3 anos. () Entre 3 e 10 anos. () Mais de 15 anos.
Outros_____.

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1- A criança, ao brincar, parece estar apenas se distraindo ou gastando energia, mas será que isso tem um impacto real na aprendizagem escolar? justifique sua resposta.

3.2 - Você considera fundamental trabalhar com atividades lúdicas? Por quais razões?

3.3 - Com que frequência você utiliza atividades lúdicas nas suas salas?

() Todos os dias

() Algumas vezes na semana

() Raramente

() Nunca

3.4 - Como você descreveria a relação entre brincadeira e desenvolvimento emocional, cognitivo, físico e social nas crianças? Justifique.

3.5 - Você já se deparou com situações em que a lúdico desafiou suas expectativas sobre o aprendizado? Quais foram elas?

3.6 - Em sua opinião, qual é o papel da lúdico na construção de habilidades sociais entre as crianças?

3.7 - Você já testemunhou uma mudança significativa no comportamento de uma criança após a introdução de atividades lúdicas? Como foi essa experiência? justifique.

3.8 - Você acredita que a lúdico pode ser uma forma de promover a inclusão de crianças com diferentes estilos de aprendizagem? Como?

3.9 - Quais inovações você gostaria de experimentar em suas aulas para tornar a lúdico ainda mais presente?

3.10 - Que tipo de atividades lúdicas você considera mais eficazes para estimular a curiosidade e a criatividade das crianças?

3.11 - Quais são os maiores desafios que você encontra ao implementar atividades lúdicas em sala de aula?

APÊNDICE C - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**PROFESSOR(A)****CAMPUS SANTA INÊS****DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA**

Eu _____ diretor/supervisor (a) da Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro AUTORIZO o uso de imagem dos professores da EM FOTOS REFERENTES A OFICINA realizada durante a aplicação da Proposta Pedagógica, sob a responsabilidade das acadêmicas do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA): AS IMAGENS SERÃO UTILIZADAS ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE PARA COMPOSIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: uma proposta pedagógica na pré-escola escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês\ MA, coordenado pela professora Ivana Alves Pereira.

Santa Inês, _____ de _____ de 2025.

Assinatura e Carimbo

Diretor (a) /Supervisor(a)

APÊNDICE D - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM ALUNOS**CAMPUS SANTA INÊS****DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA**

Eu _____ diretor/supervisor (a) da Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro AUTORIZO o uso de imagem dos alunos da turma do Pré II EM FOTOS REFERENTES AO PROJETO realizado em 2025, que será utilizada exclusivamente na contextualização dos resultados da referida Proposta Pedagógica, sob a responsabilidade das acadêmicas do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA): AS IMAGENS SERÃO UTILIZADAS ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE PARA COMPOSIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: uma proposta pedagógica na pré-escola escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês - MA, coordenado pela professora Ivana Alves Pereira.

Santa Inês, _____ de _____ de 2025.

Assinatura e Carimbo

Diretor (a) /Supervisor(a)

APÊNDICE E - PLANOS DE AÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA



CAMPUS SANTA INÊS

DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA

OFICINA 1: CORPO EM MOVIMENTO CONCIÊNCIA CORPORAL E COORDENAÇÃO MOTORA

Público-alvo: Alunos da educação infantil

Duração: 4 horas

Objetivo

Estimular a coordenação motora ampla, a consciência corporal e a noção de espaço por meio de atividades lúdicas, criativas e coletivas que favoreçam o equilíbrio, a atenção, a expressão corporal e a socialização entre as crianças

Metodologia

O plano será desenvolvido com base em atividades práticas, que envolvem movimento, música, brincadeiras e expressão artística, promovendo uma aprendizagem significativa, ativa e prazerosa.

PRIMEIRO MOMENTO: Roda de Conversa e Acolhimento (10 min)

- ° Músicas de Boas-Vindas
- ° Oração
- ° Aquecimento corporal com cantigas de roda que envolvam nomeação e movimento das partes do corpo.

1- Circuito motor com obstáculos (35 min)

- ° Estações motoras: amarelinha, bambolês para saltar, túnel de caixas, cones em zigue-zague e corda no chão.
- ° Atividade em grupo, trabalhando equilíbrio, coordenação e percepção espacial.

2- Lanche coletivo (15min)

- ° Momento de socialização e descanso

3- Atividades com bolas (20min)

- ° Chutar bola no gol
- ° Lançar no cesto

° Passar bola entre os colegas.

4- Brincadeiras Rítmicas e de Imitação (20 min)

- ° “Estátua Maluca”: dança livre com música; ao parar, congelar na posição.
- ° Imitar movimentos: pular como sapo, rastejar como cobra, andar como animais.

5- Desenho Cletivo no Papel Pardo (15min)

- ° Contorno do corpo das crianças em papel pardo.
- ° Criação de detalhes (roupas, olhos, cabelos).
- ° Valorização da identidade, criatividade e percepção corporal.

6- Socialização (encerramento) (10 min)

- ° Exposição dos desenhos e compartilhamento das experiências vividas nas atividades.
- ° Conversa final sobre o que aprenderam com o movimento do corpo.

Avaliação

A avaliação será contínua, considerando a participação, o envolvimento e o progresso das crianças durante as atividades. Serão observados:

- O desenvolvimento da coordenação motora e do equilíbrio.
- A consciência corporal e espacial.
- A expressão e criatividade nas atividades.
- A socialização e interação com os colegas.

Recursos

- Aparelho de som e músicas infantis.
- Bamboles, cones, cordas.
- Caixas de papelão.
- Bolas.
- Papel pardo, canetões, lápis de cor e giz de cera.

OFICINA 2: BRINCANDO E CRESCENDO

Público-alvo: Alunos da educação infantil

Duração: 4h

Objetivo

Estimular a memória, a atenção, a coordenação motora, a expressão emocional e a cooperação entre as crianças por meio de atividades lúdicas e criativas que favoreçam o aprendizado significativo, a socialização e o desenvolvimento integral.

Metodologia

O plano será desenvolvido por meio de atividades práticas e lúdicas, com jogos, músicas, desenhos e dinâmicas de grupo, garantindo a participação ativa das crianças.

PRIMEIRO MOMENTO: Acolhida (10min)

- ° Recepção das crianças em roda.
- ° Apresentação do objetivo da oficina: brincar, aprender e se divertir juntos.
- ° Preparação do grupo para as atividades seguintes.

1 Jogos interativos (35 min)

- ° Jogo da memória: cartas em pares, jogado em pequenos grupos, para estimular memória e concentração.
- ° Pega-pegas: brincadeira orientada para desenvolver agilidade, respeito ao espaço e movimentação corporal.

2- Lanche/Intervalo (15min)

- ° Momento destinado à alimentação, hidratação e descanso.

3- Emoções e Criatividade (35 min)

- ° Caixa das emoções: apresentação de figuras de diferentes emoções (alegria, raiva, medo, tristeza) para estimular a fala e a reflexão das crianças sobre sentimentos.

- ° Desenho livre: expressão criativa das emoções trabalhadas, com materiais diversos.

4- Expressão e Coordenação (15m)

- ° Jogo de boliche: utilizando garrafas PET e bolas, as crianças participam em grupos, promovendo mira, coordenação, socialização e espírito esportivo.

5- Cooperação e Encerramento (20 min)

- ° Jogo de cooperação: atividade coletiva de construção com blocos ou organização de painel criativo.
- ° Compartilhamento: cada criança fala o que mais gostou; após cada fala, o grupo aplaude, reforçando respeito e escuta ativa.

Avaliação

A avaliação será contínua e formativa, observando:

- ° Participação, envolvimento e iniciativa nas atividades.
- ° Desenvolvimento da memória, atenção e coordenação motora.
- ° Expressão emocional e criatividade.
- ° Atitudes de cooperação, respeito e autonomia.

Recursos

- ° Cartas para jogo da memória.
- ° Caixa com figuras de emoções.
- ° Papel, lápis de cor, canetões e giz de cera.
- ° Garrafas PET e bolas (para boliche).
- ° Blocos de montar, cartolina e figuras.
- ° Aparelho de som (opcional)

OFICINA 3: BRINCANDO E CRESCENDO

Público-alvo: Alunos da educação infantil

Duração: 4h

OBJETIVO

Estimular a memória, a atenção, a coordenação motora, a expressão emocional e a cooperação entre as crianças por meio de atividades lúdicas e criativas que favoreçam o aprendizado significativo, a socialização e o desenvolvimento integral.

Conteúdo Programático

Metodologia

O plano será desenvolvido por meio de atividades práticas e lúdicas, com jogos, músicas, desenhos e dinâmicas de grupo, garantindo a participação ativa das crianças.

1. Acolhida (10min)

- ° Recepção das crianças em roda.
- ° Apresentação do objetivo da oficina: brincar, aprender e se divertir juntos.
- ° Preparação do grupo para as atividades seguintes.

2. Jogos interativos (35 min)

- ° Jogo da memória: cartas em pares, jogado em pequenos grupos, para estimular memória e concentração.
- ° Pega-pegas: brincadeira orientada para desenvolver agilidade, respeito ao espaço e movimentação corporal.

3. Lanche/Intervalo (15min)

- ° Momento destinado à alimentação, hidratação e descanso.

4. Emoções e Criatividade (35 min)

- ° Caixa das emoções: apresentação de figuras de diferentes emoções (alegria, raiva, medo, tristeza) para estimular a fala e a reflexão das crianças sobre sentimentos.
- ° Desenho livre: expressão criativa das emoções trabalhadas, com materiais diversos.

5. Expressão e Coordenação (15mi)

- ° Jogo de boliche: utilizando garrafas PET e bolas, as crianças participam em grupos, promovendo mira, coordenação, socialização e espírito esportivo.

6. Cooperação e Encerramento (20 min)

- ° Jogo de cooperação: atividade coletiva de construção com blocos ou organização de painel criativo.
- ° Compartilhamento: cada criança fala o que mais gostou; após cada fala, o grupo aplaude, reforçando respeito e escuta ativa.

Avaliação

A avaliação será contínua e formativa, observando:

- ° Participação, envolvimento e iniciativa nas atividades.
- ° Desenvolvimento da memória, atenção e coordenação motora.
- ° Expressão emocional e criatividade.
- ° Atitudes de cooperação, respeito e autonomia.

Recursos

- ° Cartas para jogo da memória.
- ° Caixa com figuras de emoções.
- ° Papel, lápis de cor, canetões e giz de cera.
- ° Garrafas PET e bolas (para boliche).
- ° Blocos de montar, cartolina e figuras.
- ° Aparelho de som (opcional).

OFICINA 4: MOVIMENTO, CORES E CORPO EM AÇÃO

Público-alvo: Alunos da educação infantil

Duração: 4h

Objetivo

Desenvolver a coordenação motora fina e ampla, a percepção visual, auditiva e tátil, a criatividade e a socialização por meio de atividades lúdicas que exploram o corpo, as cores e os movimentos, valorizando a identidade e a expressão das crianças.

Metodologia

O plano será desenvolvido por meio de atividades práticas que exploram movimento, ritmo, cores e expressão criativa, promovendo o desenvolvimento integral das crianças.

PRIMEIRO MOMENTO: Acolhimento e Aquecimento (10min)

- ° Caminhada e corrida colorida: círculos coloridos espalhados no chão.
- ° Ao som da música, as crianças caminham ou correm; quando a música para, devem pisar ou se posicionar sobre a cor chamada.

2-. Dança das Cores (35 min)

- ° Movimentos corporais associados às cores.
- ° Exemplos: Verde → pular com os dois pés; Amarelo → girar sobre si; Azul → andar agachado; Vermelho → caminhar levantando os joelhos; Roxo → rastejar.
- ° Possibilidade de acrescentar novos movimentos conforme a criatividade do grupo.

3-. Circuito Psicomotor das Cores (20 min)

- ° Estações organizadas por cores:
 - Azul: equilíbrio – andar sobre uma linha (fita crepe).
 - Verde: salto – pular em círculos ou bambolês.
 - Vermelha: coordenação – arremesso de bolas em cestos.

4-. Intervalo (15min)

- ° Momento destinado ao lanche e descanso.

5-. Atividade Final – “Eu me vejo: meu boneco com a minha cara” (20min)

- ° Utilizando moldes, cada criança monta um boneco com características semelhantes às suas (cabelo, roupas, acessórios).

- ° O uso do espelho auxilia no reconhecimento da identidade e da própria imagem.
- ° Atividade que fortalece a autoestima, a criatividade e a coordenação motora fina.

6- Socialização e encerramento (10min)

- ° Apresentação dos bonecos produzidos.
- ° Conversa em roda para que as crianças compartilhem o que mais gostaram da oficina.

Avaliação

A avaliação será contínua e qualitativa, considerando:

- Participação ativa nas brincadeiras.
- Capacidade de seguir orientações.
- Interação com os colegas.
- Reconhecimento e associação das cores aos movimentos.
- Criatividade e coordenação na confecção do boneco.
- Respeito ao ritmo e individualidade de cada criança.

Recursos

- Aparelho de som.
- Cartolinas, tecidos e balões coloridos.
- Bambolês, cones, cordas, bolas e cestos.
- Fita adesiva colorida.
- Moldes de bonecos.
- Canetinhas, lápis de cor e giz de cera.
- Espelho pequeno.

OFICINA 5: O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE: ensinando com criatividade e Intencionalidade

Público-alvo: Professores da educação infantil

Duração: 2 horas

Objetivo

Capacitar os professores da educação infantil a utilizar o lúdico de forma consciente e estratégica, promovendo um ambiente de aprendizagem mais estimulante, criativo e significativo para as crianças.

Conteúdo Programático

Metodologia

O plano de aula será desenvolvido por meio de uma combinação de atividades teóricas e práticas, que visam promover a reflexão crítica, a troca de experiências e a construção colaborativa do conhecimento.

1. **Acolhimento e Apresentação:** (10 minutos)
 - Apresentação dos participantes e dos objetivos da oficina pedagógica.
 - Dinâmica de integração para promover o acolhimento e a interação entre os professores.
2. **Discussão Teórica:** (35 minutos)
 - Exposição dialogada sobre os fundamentos teóricos do lúdico, com base nas teorias de Piaget e Vygotsky.
 - Debate sobre os desafios e as oportunidades da implementação do lúdico na educação infantil.
3. **Atividade Prática:** (60 minutos)
 - Divisão dos participantes em grupos para a criação de recursos pedagógicos lúdicos.
 - Utilização de materiais diversos (cartolinas, EVA, cola, tesoura, lápis de cor, revistas, tampinhas, palitos, barbante, etc.) para a confecção dos recursos.
 - Apresentação e socialização dos recursos produzidos, com discussão sobre suas possibilidades de uso em sala de aula.
4. **Reflexão e Encerramento:** (10 minutos)
 - Reflexão sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.
 - Avaliação da oficina e feedback dos participantes.

- Agradecimentos e encerramento.

Avaliação

A avaliação será contínua e formativa, considerando a participação, o envolvimento e as contribuições dos professores nas atividades propostas. Serão avaliados:

- A compreensão dos fundamentos teóricos do lúdico.
- A capacidade de planejar e implementar atividades lúdicas significativas.
- A criatividade e a inovação na criação de recursos pedagógicos lúdicos.
- A colaboração e a interação com os colegas.

Recursos

- Textos sobre o lúdico dos autores Piaget e Vygotsky.
- Materiais para a criação dos recursos lúdicos (cartolinas, balão, EVA, cola, tesoura, lápis de cor, revistas, tampinhas, palitos, barbante etc.)
- Equipamentos de informática para a projeção de conteúdos teóricos (computadores, projetor, internet).

ANEXO

**ANEXO A – OFÍCIO ENCAMINHADO À DIRETORIA DA PRÉ-ESCOLA
MUNICIPAL RAIMUNDA CUNHA PINHEIRO**



CAMPUS SANTA INÊS

Ofício nº 15/2025 – DIR PED/UEMA

Da Universidade Estadual do Maranhão - Campus Santa Inês

Direção do Curso de Pedagogia Licenciatura

À direção da Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro

Senhor (a) Diretor (a),

Encaminhamos as acadêmicas: **Veridiana Moura Miguins, Matrícula: 20210016075; Izabella de Oliveira Barbosa, Matrícula: 20210016315 e Franciele Torres Barros, Matrícula: 20210027239;** do curso de Pedagogia Licenciatura desta Universidade, com o objetivo de realizarem o projeto do Trabalho de Conclusão de Curso, com o tema: **O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma proposta pedagógica na Pré-Escola Municipal Raimunda Cunha Pinheiro em Santa Inês – MA,** sob a orientação da professora Esp. **Ivana Alves Ramos**

A finalidade deste trabalho é o desenvolvimento pessoal, profissional e o cumprimento da estrutura curricular do Curso de Pedagogia conforme regem as Normas Gerais do Ensino de Graduação da IES.

Certos de uma resposta positiva à solicitação exposta, estendemos nossos votos de estima e consideração.

Santa Inês (MA), 29 de março de 2025

Atenciosamente,

Waldelice Maria Ramos Mendes
Diretora do curso de Pedagogia
Portaria nº 407/2023GR/UEMA
UEMA/Campus Santa Inês
Matrícula 171202-5