

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA  
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE CAXIAS – CESC  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO PEDAGOGIA

**RAFAELA ALVES DOS SANTOS SOUSA**

**O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM SOCIAL, EDUCACIONAL  
E AFETIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Caxias - MA  
2022

**RAFAELA ALVES DOS SANTOS SOUSA**

**O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM SOCIAL EDUCACIONAL E  
AFETIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação e  
Curso de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de  
Caxias – CESC/UEMA para obtenção do grau de licenciatura  
em Pedagogia

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Deuzimar Costa Serra

Caxias – MA  
2022

S725l Sousa, Rafaela Alves dos Santos

O lúdico no processo ensino aprendizagem social educacional e afetivo na educação infantil / Rafaela Alves dos Santos Sousa. \_\_Caxias: CESC/UEMA, 2022.

38f.

Orientador: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Deuzimar Costa Serra.

Monografia (Graduação) – Centro de Estudos Superiores de Caxias, Curso de Licenciatura em Pedagogia.

1. Criança. 2. Ludicidade. 3. Desenvolvimento. 4. Educação infantil. I. Título.

CDU 37.091.39

44

**RAFAELA ALVES DOS SANTOS SOUSA**


**O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM SOCIAL EDUCACIONAL E AFETIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Caxias da Universidade Estadual do Maranhão como pré-requisito para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Deuzimar Costa Serra

Aprovado em: 27/07/2022

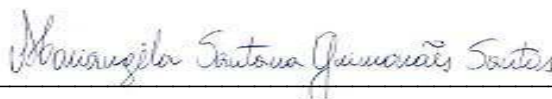
**BANCA EXAMINADORA**



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Deuzimar Costa Serra  
Diretora do CESC/UEMA  
Port. Nº 076/2019 GR/UEMA  
ID:6425/04

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Deuzimar Costa Serra- (ORIENTADORA)**

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA / Campus-Codó



**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mariângela Santana Guimarães Santos (1º EXAMINADOR)**

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA



**Prof.<sup>a</sup> Me. Maria de Fátima Sousa Silva (2º EXAMINADOR)**

Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Dedico esse trabalho primeiramente a Deus, pois sem ele nada disso se realizaria. Aos meus pais e a minha irmã que sempre me apoiaram e me incentivaram. Agradeço por serem uma fonte de motivação e incentivo ao longo de todo projeto.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao longo do caminho, foram muitas angústias, lágrimas, sorrisos e sonhos, que resultaram na construção deste trabalho. Este processo trouxe conhecimentos valiosos sobre uma vida inteira e crescimento pessoal. Foram muitos momentos em que precisei ter forças, determinação, coragem e foco, para conseguir chegar até aqui e realizar este sonho. Por isso agradeço:

Primeiramente a Deus, por me proporcionar oportunidades para que eu chegasse até aqui, sem ele nada disso seria possível, sou imensamente grata por sempre iluminar o meu caminho me dar discernimento e me abençoar durante essa trajetória.

Em segundo aos meus pais, que sempre me incentivaram nos meus estudos, me apoiando e acreditando em mim, sempre fizeram de tudo para me proporcionar o melhor e não mediram esforços para que eu alcançasse os meus objetivos, e nunca permitiram que eu desistisse, mesmo passando por momentos difíceis.

Aos professores pelos ensinamentos, também as professoras do CEI Nossa Senhora da Assunção, que participaram da pesquisa, pela disposição e colaboração no processo de obtenção dos dados.

A minha família que sempre acreditaram em mim e estiveram comigo, sempre me dando forças. E a todas as pessoas incríveis que tive o privilégio de conhecer e as amigas que fiz no decorrer de toda essa caminhada, que foram grandes companheiras de aprendizados e vivências, que marcaram essa trajetória, compartilhamos muitos sorrisos, conquistas, angústias, momentos de desesperos, criando memórias impossíveis de esquecer. Enfim, sou grata a todos que de alguma maneira contribuíram com a elaboração deste trabalho.

*O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (PIAGET apud SANTOS, 2001).*

## RESUMO

O trabalho em epígrafe tem como tema central o lúdico no processo ensino aprendizagem social educacional e afetivo na educação infantil, com o seguinte questionamento: Como a prática pedagógica aborda a ludicidade para melhoria do processo de aprendizagem social, educacional e afetiva na educação infantil? Para responder este questionamento realizou-se uma coleta de dados, a qual foi utilizada uma entrevista semiestruturada, que revelaram como a ludicidade é utilizada na prática pedagógica e a importância do seu uso para o desenvolvimento da criança. Nesse sentido a pesquisa tem como objetivo geral: Analisar como a prática pedagógica aborda a ludicidade na perspectiva da melhoria no processo de aprendizagem social, educacional e afetiva, e como objetivos específicos, descrever as concepções dos professores sobre a importância da Ludicidade na Educação Infantil e analisar como está sendo a inserção de atividades lúdicas na prática pedagógica na educação infantil. Para fundamentar os diálogos constantes neste trabalho adotou-se como referenciais teóricos os estudos de Ribeiro (2013), Arantes e Barbosa (2017), Abade (2013), Silva (2016) e Dutra (2017), que apontam os benefícios da ludicidade ao qual não estão restritos apenas ao ambiente escolar, mas, são capazes de influenciar o sujeito ao longo da vida adulta. Os dados coletados revelam o Lúdico como uma atividade a ser trabalhada na educação infantil, sendo, portanto, relevante para a formação do sujeito, pois o aluno não apenas se diverte, mas se diverte e aprende ao mesmo tempo.

**Palavras-chave:** Criança; Ludicidade; Desenvolvimento; Educação Infantil.



## **ABSTRACT**

The above work has as its central theme the playfulness in the process of teaching social, educational and affective learning in early childhood education, with the following question: How does pedagogical practice approach playfulness to improve the process of social, educational and affective learning in early childhood education? To answer this question, a data collection was carried out, which was used a semi-structured interview, which revealed how playfulness is used in pedagogical practice and the importance of its use for the development of the child. In this sense, the research has the general objective: To analyze how the pedagogical practice approaches playfulness in the perspective of improving the social, educational and affective learning process? And as specific objectives, describe the teachers' conceptions about the importance of Playfulness in Early Childhood Education. To support the constant dialogues in this work, the studies of Ribeiro (2013), Arantes and Barbosa (2017), Abade (2013), Silva (2016) and Dutra (2017) were adopted as theoretical references, which point out the benefits of playfulness to the which are not restricted to the school environment, but are able to influence the subject throughout adult life. The collected data reveal Playful as an activity to be worked on in early childhood education, being, therefore, relevant for the formation of the subject, because the student not only has fun, but has fun and learns at the same time.

**Keywords:** Child; Playfulness; development; childhood education.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2 O SURGIMENTO DO LÚDICO NO BRASIL</b> .....	11
2.1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	14
<b>3 O LÚDICO E A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	17
3.1 AS BRINCADEIRAS E JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	18
<b>4 A ESCOLA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	20
4.1 A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	21
<b>5 METODOLOGIA</b> .....	25
5.1 SUJEITOS DA PESQUISA .....	26
5.2 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS PARA COLETA DE DADOS .....	27
5.3 ORGANIZAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS .....	27
<b>6 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	28
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	32
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	33
<b>APÊNDICES</b> .....	36

## 1 INTRODUÇÃO

O trabalho em epígrafe tem por título “O lúdico no processo ensino aprendizagem social educacional e afetivo na educação infantil”, de modo específico, evidencia-se o interesse com essa investigação na perspectiva de contribuir para estudos e pesquisas sobre essa temática relevante e significativa no atual contexto educacional. O ensejo de pesquisar sobre o tema originou-se de inquietações e reflexões decorridas de experiências e leituras tendo como suporte as teorias que coadunam com a ideia de que o lúdico é uma experiência na qual o indivíduo passa por uma ação de conhecimento de si e do outro, implicando em momentos de percepção, ressignificação, expressividade, fantasia, imaginação, realidade.

A execução deste trabalho se justifica pela necessidade de contribuir para evidenciar a ludicidade como uma forma de aprender de maneira prazerosa proporcionando à criança a possibilidade de construir a sua imaginação e, progressivamente, aprender a distinguir o real do imaginário. Com esse enfoque, elaborou-se as problemáticas: Como a prática pedagógica aborda a ludicidade para melhoria do processo de aprendizagem social, educacional e afetiva na educação infantil? Como objetivo geral: analisar como a prática pedagógica aborda a ludicidade na perspectiva da melhoria no processo de aprendizagem social, educacional e afetiva; E como objetivos específicos, descrever as concepções dos professores sobre a importância da ludicidade na educação infantil; identificar como está sendo a inserção de atividades lúdicas na prática pedagógica na educação infantil.

Para fundamentar os diálogos constantes neste trabalho adotou-se como referenciais teóricos os estudos de Ribeiro (2013), Arantes e Barbosa (2017), Abade (2013), Silva (2016) e Dutra (2017), que apontam os benefícios da ludicidade ao qual não estão restritos apenas ao ambiente escolar, mas, são capazes de influenciar o sujeito ao longo da vida adulta.

Desta forma, este trabalho tem como pressuposto metodológico a pesquisa de campo, exploratória de natureza qualitativa e método dedutivo-indutivo. Os teóricos que fundamentaram os procedimentos metodológicos foram Marconi e Lakatos (2007) e Gil (2019).

De acordo com Antunes (2004), não se pode separar a ideia de lúdico e o brincar. A partir de um viés psicopedagógico, se sabe que: "Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação" (Brasil, 1998, p. 22).

A aplicação do lúdico em sala de aula é importantíssima no processo de aprendizado da educação infantil, deve-se usar a naturalidade do brincar para que a criança alcance um bom rendimento escolar, isto porque, quando as brincadeiras utilizadas dentro da própria cultura promove-se uma aprendizagem que predomine no cognitivo da criança. (SANTOS 1997)

Este trabalho está estruturado em 06 sessões. Na primeira sessão abordamos a introdução, contextualizando o tema da pesquisa. Na segunda trata-se de uma abordagem acerca do surgimento no Brasil lúdico e suas contribuições como uma metodologia pedagógica. Na terceira sessão discutimos sobre o lúdico a criança e as brincadeiras e jogos, onde se destaca que devemos utilizar o lúdico como uma ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem também é focado a respeito do que o lúdico favorece as crianças, já na terceira sessão é trazido uma discussão sobre a escola no processo de aprendizagem do lúdico e a prática pedagógica do professor e a ludicidade na educação infantil. Na quarta sessão abordamos a importância do educador utilizar cada vez mais as atividades lúdicas dentro da sala de aula. Na quinta sessão, tecemos sobre os procedimentos metodológicos desta investigação. Na sexta e última sessão trazemos os resultados e discussões dos dados coletados, parte principal deste trabalho e em seguida as referências bibliográficas.

O trabalho com atividades lúdicas proporciona ao professor um método de ensino que valorize a vontade dos alunos pelos conteúdos que lhes são apresentados.

As informações da pesquisa vislumbram a importância da ludicidade na educação de forma que contribua com a aprendizagem das crianças e também no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Com isso, esperamos ajudar os demais pesquisadores e acadêmicos na contribuição de ideias relacionadas à temática.

## 2 O SURGIMENTO DO LÚDICO NO BRASIL

No Brasil, as práticas recreativas de jogos estão intimamente ligadas ao desenvolvimento dos cursos de Educação Física. Portanto, ela faz parte da história da educação brasileira, já que foi nas escolas do século XIX no método médico educativo-higienista. Segundo Zucoloto (2007), foi um método aplicado nas escolas brasileiras do século XIX que visavam a preservação e aprimoramento da saúde de crianças e adolescentes, foi uma necessidade que a educação da época percebeu diante de uma situação de diversas doenças que acometiam a população. Ela passou a se tornar um problema de saúde pública.

Portanto, o modelo educativo atuaria na prevenção de doenças e cura de doenças diversas. Zucoloto (2007) explica que a recreação quando foi inserida no contexto educacional como uma alternativa de cuidado com a saúde da população. Foi um instrumento pedagógico com o objetivo de manter a saúde física. Nesse sentido, o objetivo não era ensinar através da brincadeira, mas sim formar um cidadão saudável.

Apesar disso, a sociedade brasileira adquiriu para si muitos jogos, misturaram-se principalmente jogos provenientes da cultura negra, portuguesa e indígena. Sendo assim, o brincar no Brasil revela o fruto de uma mistura de diversas etnias (Kishimoto, 1997). A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, que foi promulgada em dezembro de 1996, em concordância com a Constituição Federal de 1988, reforçou a garantia do Ensino Infantil de qualidade a ser oferecido pelo Estado.

Em 1996, o Ministério da Educação e do Desporto lançou diretrizes pedagógicas para a Educação Infantil, mais conhecidas como Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), o documento “constitui-se em um conjunto de referências e orientações pedagógicas que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras” (Brasil, 1998, p. 13). O Art. 29. Lei nº 12.796, de (2013) afirma que, a Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da

comunidade. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009) ressalta em seus respectivos Artigos:

3º - O currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade. 4º - As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

As instituições de Educação Infantil devem criar procedimentos para o acompanhamento do trabalho pedagógico e para avaliação do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de seleção, promoção ou classificação. De acordo com Arantes e Barbosa (2017) afirmam a importância da brincadeira para o desenvolvimento de uma criança: 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.

Todavia, estabelecer um conceito para o processo de brincar não é uma tarefa fácil, visto que cada pessoa acaba criando o seu próprio conceito. O lúdico é o jogo, é a diversão, o brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. A ludicidade é essencial na vida de uma criança, segundo Almeida: A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se falarmos do lúdico é necessário falarmos de jogos e brincadeiras, pois os mesmos estão enraizados no universo lúdico.

Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo. Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Corroborando a isso Afonso, Abade (2013, p. 36 - 37).

É justamente a capacidade de brincar que permite o questionamento, a desconstrução de sentidos cristalizados e a invenção de novos sentidos diante da realidade social já simbolizada através das mais diferentes formas. É a capacidade de brincar – e o imaginário, como seu correlato – que permite o desenvolvimento do pensamento para além das fronteiras do que já está historicamente dado.

Toda herança cultural e educacional deve ser utilizada para o aprendizado universal dos alunos, haja vista que lidamos com várias etnias, raças e povos e, portanto, devemos resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos nos dias atuais. Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens.

A utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades. É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional.

O lúdico apresenta valores particulares para todas as etapas da vida humana. Desse modo, na criança e no adolescente o alvo é fundamentalmente pedagógico. Avorski; Venditti Junior (2008, n.p) relaciona as atividades lúdicas e a Educação Infantil de forma esclarecedora, enfatizando que “As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.” Desta forma, entendemos que as atividades lúdicas possibilitam a crianças novas formas de aprendizagem contextualizada em um ambiente sadio onde se desenvolvem novas habilidades desde que o professor tenha consciência e saiba conduzir as brincadeiras de forma que proporcione não somente o brincar, mas também a aprendizagem de forma lúdica.

“O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade”. (DALLABONA E MENDES, 2004, p.107).

Partido do pensamento dos autores citados acima, compreendemos a relevância da brincadeira na educação infantil como uma rica ferramenta que oportuniza aprendizagens significantes no que tange ao processo de ensino e aprendizagem da criança.

## 2.1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico começou a ser reconhecido como descrição ativa do comportamento humano. De maneira que o significado deixou de ser apenas sinônimo de jogo. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. O lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na educação infantil desenvolvimento físico mental e intelectual. A ludicidade tem sido vista de forma totalmente equivocada, como apenas uma distração, e não um método que ajude no desenvolvimento e aprendizagem da criança no âmbito (físico, social e psicológico).

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO 2013, p.1).

A partir disso é necessário um diálogo sobre a sua real importância na educação infantil, a ludicidade contribui na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita criatividade, interação social e crescimento através do relacionamento entre grupos desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social, as atividades lúdicas podem desenvolver na criança a atenção, a imaginação, a memorização, enfim, muitos aspectos que estão em andamento no momento em que a criança está na pré-escola.

Outro objetivo é evidenciar o papel do professor como mediador, capaz de tornar as suas aulas mais ativas e mais alegres no dia a dia, tendo como aliados o jogo /brinquedo /brincadeira, buscando uma postura de análise, reflexão, identificando interesses e necessidades das crianças, resultando num trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, suas emoções e descobertas.

Para Menezes e Sousa (2012) o brincar é os jogos envolvidos nas brincadeiras promovem um espaço para criança avançar em seu raciocínio além de



fortalecer contatos sociais, essa interação cria novas habilidades e gera novos conhecimentos.

Com as atividades lúdicas, os alunos conseguem adquirir um maior interesse, empenho e motivação para as aprendizagens novas, e assim, aumentar a capacidade de atenção e concentração, pois é ao manipular que se aprende como é defendido numa técnica implementada nos anos 60, nos Estados Unidos da América, denominada High Scope, baseada no “aprender fazendo”.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Base (LDB) art. 29 “A educação infantil como a primeira etapa na educação básica e esta deve garantir o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade”.

A utilização do lúdico na educação tem o objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades e um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional. Adquirimos desde criança as mais diferentes formas de conhecimento: seja popular, científico, cultural, religioso, aprendendo-as de maneiras e objetivos diferentes, mas com algo comum para todos os seres: o mundo da criança, independentemente de suas origens, é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se abstém de ludicidade, sendo realista.

É necessário compreender como o lúdico é significativo para a criança, porque através dele, a criança pode conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, tornando-se cidadã deste mundo. É preciso saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela, enquanto educadores devemos recuperar a ludicidade das crianças, ajudando-as a encontrar um sentido para suas vidas. As crianças aprendem muito mais ao brincar; adquirem não só conhecimentos escolares, mas também sobre a vida. O professor deve valorizar o lúdico na educação infantil visto que o brincar facilita a aprendizagem nos seus mais diversos campos, como a afetividade, a psicomotricidade, a sociabilidade, a solidariedade e a cognição.

É de extrema relevância para o crescimento integral dos pequenos que o educador “coloque para fora” a criança que há dentro de si, assim ele poderá sentir

prazer em brincar juntamente com suas crianças. Tendo em vista os argumentos apresentados, este trabalho tratará da Importância do lúdico como método para melhorar a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças e suas contribuições para um ensino mais proveitoso, esclarecendo que as atividades lúdicas são de extrema importância na transmissão do conhecimento, e formação de cada criança socialmente.

O lúdico não se resume apenas ao brincar, mas sim de aprender de forma mais leve desenvolvendo cada vez mais as habilidades das crianças, nessa visão o trabalho exposto busca ressaltar a importância da Ludicidade e suas contribuições para uma melhor aprendizagem na Educação Infantil.

### 3 O LÚDICO E A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É reponsabilidade das instituições promover atividades que de promovam experiências lúdicas nas crianças. “As instituições de Educação Infantil devem concretizar projetos de aprendizagem focados na formação da identidade da criança, em especial com base em vivências lúdicas.” (MARANHÃO, DCTM, 2019, p.9). Ainda Conforme o Parecer no 20/09, que fixa as DCNEI (BRASIL, 2009, p.10): “Educar cuidando inclui acolher, garantir a segurança, mas também alimentar a curiosidade, a ludicidade e a expressividade infantis”.

Desta forma, entendemos que a escola enquanto espaço de formação da criança tem a responsabilidade de não só transmitir conhecimentos, mas utilizar de ferramentas pedagógicas que possam ser desenvolvida com as crianças habilidades que promovam aprendizagens envolvidas em um processo lúdico.

Referir-se ao termo “lúdico” é referir-se ao “jogo” a “brincar”, sendo que o lúdico é algo que pertence tanto ao universo infantil como ao adulto há muito tempo. Para Sousa, (2014,) Observa-se o quanto de aprendizado a criança adquire, ou melhor, constrói através de uma brincadeira, por mais simples que esta possa parecer aos olhos dos adultos, E a experiência escolar deve então ser mais uma possibilidade de ampliação das relações da criança com o mundo, o ato de brincar traz aprendizado para o processo de construção do conhecimento sistematizado.

Segundo o autor, o jogo é um fenômeno cultural muito antigo, pertencendo, de maneiras diferentes, tanto o mundo infantil quanto o adulto, sendo ele a forma de comunicação básica pela qual a criança inventa seu próprio mundo.

De acordo com Silva (2016), O lúdico proporciona na criança como também no adulto uma troca de aprendizado. Portanto, sua relevância no espaço educacional, se dá, pela sua utilização como uma ferramenta pedagógica, por trazer sentido à aprendizagem proporcionando eficácia e prazer. Com isso, os educadores necessitam de propriedade da atividade do brincar, de modo que o utilize adequadamente, gerando significativa aprendizagem.

De acordo com Dutra (2017), o lúdico favorece a autoestima da criança e a interação de seus pares, propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. O que leva o jogo a despertar o interesse das

crianças é o fato de ele apresentar dificuldades e desafios a serem superados, pois isso as motivam a jogar para superar até seus próprios limites. Segundo a autora, dentre as muitas áreas de ensino que têm se voltado para a questão do lúdico, a matemática é uma delas. Muitas vezes o jogo é utilizado como uma importante ferramenta que dá auxílio para a aprendizagem, porém com grande ênfase em materiais concretos e estruturados como recursos didáticos.

Apesar das diversas variedades de jogos existentes, o educador deve perceber quais os que mais despertam a curiosidade e interesse das crianças e proporcioná-los a elas sempre que possível. Para jogar, é preciso que a criança esteja motivada, interessada, e jogar jamais pode lhe parecer uma imposição, o que a criança quer mesmo é poder ganhar ou perder, participar de desafios e provar a si mesma, até mais do que para os outros, sua força e seu poder.

Para Brenelli (2010): “Os objetivos do jogo devem ser bem ressaltados e claros aos sujeitos, supondo um sujeito ativo”. Para que se possa obter um resultado favorável, o sujeito deve compensar as perturbações ou os desafios que lhe são impostos perante a situação-problema que o jogo engendra. A brincadeira engloba uma série de aspectos importantes para que uma criança possa se desenvolver de maneira sadia.

### 3.1 AS BRINCADEIRAS E JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincadeiras, brinquedos e jogos são necessários no universo das crianças, porque se fazem presentes no mundo desde o seu início. Ao brincar as crianças irão aprender a lidar com o mundo a sua volta, formando então seu caráter, experimentando sentimentos ruins como o medo e insegurança, e também os sentimentos bons como o amor, sentimentos estes estarão presentes em toda a sua vida. Temos que valorizar as brincadeiras e os jogos lúdicos na escola como um todo, pois sabemos que para os pequeninos as brincadeiras são basicamente a principal atividade do dia. Para Hoffmann (2012) os projetos pedagógicos podem tomar como ponto de partida temas que sejam do interesse das crianças,

Criança que joga brincando consegue entender mais, o professor tem que se propor a usar a ferramenta mais importante no processo ensino/aprendizagem “o

lúdico”, e um professor que usa esse método não estará só ensinando, estará também aprendendo. É por meio das brincadeiras que as crianças vão percebendo o mundo onde elas vivem, saberão interpretar e assimilar todo o ambiente, tanto dentro como fora da escola. O professor terá que saber utilizar o lúdico, pois o brincar poderá ser o espelho que aquela criança será no futuro. Com o uso do lúdico, pode-se chegar a uma educação de grande qualidade e que possa ir ao caminho das necessidades e dos interesses da criança. POZAS apud VENTURINI, (2016, p 15), afirma:

“A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos”. Afirma ainda que a brincadeira requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produz relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social.

O conhecimento só é possível com experiências vividas e essas experiências se tornam expressivas, cultivando, explorando e envolvendo as crianças em seu próprio, mundo de imaginação. Uma criança pensa tanta sobre as coisas e infelizmente essas coisas não vão acontecer, não por serem difíceis de acontecer, mas sim por ser simplesmente impossível de acontecer. Para MODESTO e RUBIO, (2014. p. 03):

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real[...]

As brincadeiras principalmente as em grupos aproximam uma criança da outra, é a partir dessas brincadeiras desenvolvidas pelos professores que as crianças saberão a dividir e a trabalhar em equipe, vão saber ganhar e a perder, irão perceber que a competição é imprescindível e que as regras delas, são para que se tenha uma ordem, e só terão melhores/maiores resultados se fizerem as atividades em grupo.

#### **4 A ESCOLA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A aprendizagem das crianças se desenvolve não somente pelo esforço do professor e do aluno, mas também pelo ambiente, a aprendizagem é fruto dessa interação. Tudo exatamente tudo que está na sala de aula influencia de forma negativa ou positiva na aprendizagem dos alunos. De maneira geral não tem nada neutro dentro da sala de aula, o que está ali dentro está crescendo ou diminuindo a aprendizagem do mesmo. No entanto, para a concretização do processo ensino/aprendizagem, as salas de aula necessitam despertar e estimular os alunos, proporcionar qualidade que favoreça diversas oportunidades para os pequenos.

A sala de aula, a escola como um todo, como uma localidade de ensino deve abrir um novo mundo para o aluno, um mundo que o leve a desejar explorá-lo, que cause nele a curiosidade e a vontade de desvendar cada mistério daquele novo mundo. Seria como um mapa do tesouro, onde haveria dificuldades, problemas e muito, mas muito mesmo quebra cabeça, mas no final estará o tão sonhado tesouro a “aprendizagem”. Mas para que isso aconteça é necessário que o lúdico seja inserido dentro das salas de aulas, e que essa ludicidade leve a motivação às crianças.

Almeida (2014) diz que estudos psicológicos e educacionais revelam que brincar é fundamental para a construção do pensamento e para aquisição de conhecimento pela criança, pois além de contribuir para que ela aprenda a se expressar e a lidar com suas próprias emoções, a brincadeira contribui para o desenvolvimento da autoestima.

As atividades lúdicas estão seriamente ameaçadas em nossa sociedade pelos interesses e ideologias de grupos dominantes. Assim sendo, cabe à escola e a nós, futuros professores, recuperarmos a ludicidade infantil de nossos alunos, ajudando-os a encontrar um significado para suas vidas. Ao brincar, não se aprendem exclusivamente conteúdos escolares; aprende-se algo sobre a vida e a constante batalha que nela travamos. É necessário que o educador assuma a função de inventor de um currículo que melhore os métodos facilitadores da aprendizagem que a ludicidade contém nos seus vários domínios, social, afetivo,

cognitivo e perceptivo-motor, retirando-a da ilegalidade e da subversão, explicitando-a decididamente como meta escolar.

A escola tem papel fundamental nessa prática, pois é responsável por oferecer um ambiente que tenha estrutura para que o aluno possa ter a liberdade de se aprimorar e evoluir com seus conhecimentos e descobertas por meio das brincadeiras, onde será lhe proporcionado, inúmeras possibilidades de escolher como e com o que é de que forma brincar, dentro das possibilidades de cada aluno. O lúdico exerce uma persuasão no indivíduo e de acordo com Cunha (2007, p.33):

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Todos os recursos são válidos para estimular a brincadeira. Fantasias, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior for a variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela.

O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

#### 4.1 A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A importância de o educador utilizar cada vez mais as atividades lúdicas dentro da sala de aula, já que são tão importantes para o desenvolvimento e formação do aluno. Infelizmente há ainda ocasiões de alguns professores não ver a real importância e o grande valor do lúdico na sala de aula, e este fato com certeza causará alguns prejuízos na formação da criança, já que toda criança tem o direito de brincar, e este método somente reforça e contribui para que o aluno possa

aprender e se desenvolver com mais facilidade e que aprenda os conteúdos de forma mais ativa.

O trabalho com atividades lúdicas proporciona ao professor um método de ensino que valorize a vontade dos alunos pelos conteúdos que lhes são apresentados. E colabora no desenvolvimento psíquico pessoal, pois ao brincar, a criança transforma o seu mundo em realidade. A partir do brincar, o indivíduo faz vinculações entre o que lhe pertence e o que pertence ao meio, forma o inconsciente do consciente.

O educador que utiliza o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem estará se destacando da maioria, e crescer profissionalmente, pois os seus superiores verão que ele está fazendo um bom trabalho e também crescerá particularmente, pois estará se divertindo com os alunos por meio do lúdico. Para MALUF (2011) “O brincar sempre foi e sempre vai ser uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condições econômicas”.

Atualmente se fala tanto sobre transmitir aprendizagem através do lúdico, mas não está tendo o cuidado com a formação dos professores e também a grande parte dos mesmos não tem interesse de aprender o que é necessário para ser um educador infantil. Segundo Segundo Lacerda os jogos e brincadeiras na educação infantil, diz que:

Na perspectiva de uma educação de qualidade voltada para a importância da ludicidade, percebe-se que atualmente, ainda, existem educadores que se deparam com alguns problemas no processo de ensino-aprendizagem, frente ao tema em pesquisa, “ludicidade como processo de formação” isto porque 60% aproximadamente dos mesmos não estão preparados estrategicamente para transmitir os conteúdos de maneira satisfatória e lúdica tanto para os próprios mediadores como para os discentes. (LACERDA, sem ano p. 05-06)

Antes dos gestores cobrarem dos educadores seria de suma importância capacitá-los primeiro, para que possam desempenhar bem seu papel, porque se simplesmente cobrar não vai adiantar, pois como esse professor vai entrar no universo lúdico se ele não conhece? Isso seria impossível, aliás, ele poderia até



começar a trabalhar com isso, mas não terá bons resultados, mas isso não é porque ele não quer e sim porque não tem capacidade de fazer uso do lúdico.

Todos os profissionais ligados diretamente à escola necessitam estarem prontos para o inesperado, porque ao escolher um jogo ou uma brincadeira tudo absolutamente tudo pode acontecer, e caberá o educador ter um jogo de cintura para resolver os imprevistos que com certeza acontecerão, porque ao trabalhar com crianças podem acontecer um não acompanhado de um choro ou um sim com uma risada no rosto.

Os docentes necessitam ter noção da importância de seu papel enquanto educadores, tentando ser o elo entre a aprendizagem e os estudantes. Os professores precisam confiar em seus alunos, pois eles não são "papéis em branco" que precisam ser preenchidos. Muito pelo contrário, são pessoas que têm uma enorme bagagem intelectual, que apenas precisam passar por um aperfeiçoamento.

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos de idade em seus aspectos físico, afetivo, intelectual, linguístico e social, complementando a ação da família e da comunidade (Lei nº 9.394/96, art. 29). Apesar de ser garantida pela constituição, como primeira etapa da educação básica, a Educação Infantil se encontra negada a muitas crianças.

É fundamental para o desenvolvimento pleno da criança, por se tratar dos primeiros anos de vida, e, logo, do primeiro contato com a escola, o cuidado com a criança e seu desenvolvimento deve ser ainda maior. Ao experimentar diversas vivências a criança terá uma aprendizagem capaz de contribuir para o desenvolvimento das funções sociais e cognitivas, para o pleno desenvolvimento, sob a perspectiva da interação social, cuja concepção de desenvolvimento infantil deve priorizar a cultura e a atividade mediada por professores, como determinantes nas aprendizagens e no desenvolvimento.

Os primeiros anos de vida são cruciais na formação da criança, pois se trata de um período em que a criança está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, sócio afetiva e intelectual. A Educação Infantil atende crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados

e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

É dever do Estado garantir oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção; porém a participação do indivíduo nesse ensino não é obrigatória. É direito da Criança ter práticas cotidianas e vivencia, onde será construída sua identidade pessoal e coletiva, e serão criadas situações onde a criança possa brincar, imaginar, aprender, observar, experimentar, narrar, questionar e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. Para efeito das Diretrizes são adotadas as definições:

Educação Infantil: Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. É dever do Estado garantir a oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção.

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

## 5 METODOLOGIA

Este trabalho contempla a pesquisa de campo, exploratória de natureza qualitativa e método dedutivo-indutivo. As pesquisas exploratórias têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se afirmar que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições.

A pesquisa qualitativa busca entender fenômenos humanos, buscando deles obter uma visão detalhada e complexa por meio de uma análise científica do pesquisador. Esse tipo de pesquisa se preocupa com o significado dos fenômenos e processos sociais. Mas sendo uma análise relacionada também à subjetividade, quais são os critérios do pesquisador? Bem, ele leva em consideração as motivações, crenças, valores e representações encontradas nas relações sociais.

A pesquisa qualitativa trabalha com dados imediatos, ou seja, ela vai além da informação dada, procura aprofundar o conhecimento do objeto de estudo. Dessa forma, Marconi e Lakatos ((2007, p. 17) explicam que a metodologia nasce da concepção sobre o que pode ser realizado e a partir da “tomada de decisão fundamenta-se naquilo que se afigura como lógico, racional, eficiente e eficaz”). E que a abordagem qualitativa se trata de uma pesquisa que tem como premissa, analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano e ainda fornecendo análises mais detalhadas sobre as investigações, atitudes e tendências de comportamento. Dessa forma, o que entendemos é que o objetivo da pesquisa qualitativa é nos procedimentos e nos significados.

A pesquisa qualitativa trabalha com dados imediatos, ou seja, ela vai além da informação dada, procura aprofundar o conhecimento do objeto de estudo.

O estudo de campo procura muito mais o aprofundamento das questões propostas do que a distribuição das características da população segundo determinadas variáveis. Como consequência, o planejamento do estudo de campo apresenta uma maior flexibilidade, podendo ocorrer mesmo que seus objetivos sejam reformulados ao longo da pesquisa.

No levantamento procura-se identificar as características dos componentes do universo pesquisado, possibilitando a caracterização precisa de seus segmentos. Já no estudo de campo, estuda-se um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação entre seus componentes.

O método dedutivo parte de princípios reconhecidos como verdadeiros e indiscutíveis e possibilita chegar a conclusões de maneira puramente formal, isto é, em virtude unicamente de sua lógica.

O método dedutivo, de acordo com o entendimento clássico, é o método que parte do geral e, a seguir, desce ao particular. A partir de princípios, leis ou teorias consideradas verdadeiras e indiscutíveis, prediz a ocorrência de casos particulares com base na lógica. (PRODANOV; FREITAS p.27)

Mesmo do ponto de vista puramente lógico, são apresentadas várias objeções ao método dedutivo. Uma delas é a de que o raciocínio dedutivo é essencialmente tautológico, ou seja, permite concluir, de forma diferente, a mesma coisa. Esse argumento pode ser verificado no exemplo clássico, quando se aceita que todo homem é mortal, colocar caso particular de Pedro nada adiciona, visto que essa característica já está presente na premissa maior. Outra objeção ao método dedutivo refere-se ao caráter apriorístico de seu raciocínio. De fato, partir de uma afirmação geral significa supor um conhecimento prévio. Como é que se pode afirmar que todo homem é mortal? Esse conhecimento não pode derivar da observação repetida de casos particulares, pois isso seria método indutivo ou indução.

## 5.1 SUJEITOS DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada com um grupo de 05 (cinco) professoras do Centro de Educação infantil Nossa Senhora da Assunção por meio da entrevista semiestruturada, a fim de analisar como a prática pedagógica aborda a ludicidade na perspectiva da melhoria do processo de aprendizagem social, educacional e afetiva. As professoras contribuíram de livre e espontânea vontade para este estudo, ressaltamos para as colaboradas que a qualquer momento elas poderiam desistir do processo de coleta de dados.

## 5.2 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS PARA COLETA DE DADOS

As etapas da pesquisa foram: observações, entrevista semiestruturada, com as professoras da Educação Infantil, e a transcrição das informações, análise e interpretação dos dados coletados.

## 5.3 ORGANIZAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Nesta pesquisa, após essa breve explanação histórica e análise epistemológica do tema estudado, os dados produzidos seguiram as orientações da análise de conteúdo de Bardin (2009) que se dividem em três etapas: pré-análise; descrição e a interpretação inferencial.

Os dados coletados, por meio da entrevista, foram submetidos à análise de conteúdo, que tem como propósito a compreensão do significado das falas dos sujeitos para além dos limites daquilo que é descrito. E dentre as técnicas de análise de conteúdo, optar-se-á pela análise temática, que busca os núcleos de sentido, os quais constituíram a comunicação e cuja expressão revela algo importante para o objeto estudado.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta sessão, parte principal deste estudo monográfico, tecemos as análises obtidas por meio das respostas obtidas das participantes. Para preservar a identidade das entrevistadas as identificamos por letras do alfabeto.

Questionamento nº 01-Como trabalhar a ludicidade na educação infantil?

**Professora A:** *Inserindo nas atividades brincadeiras, jogos o uso de materiais didáticos lúdicos.*

**Professora B:** *Sempre voltado para o brincar, visando atender as necessidades de cada criança e faixa etária.*

**Professora C:** *Tem que ser planejado, onde vai trabalhar e estabelecer a ordem e as regras do jogo.*

**Professora D:** *Por meio da musicalidade, jogos e brincadeiras*

**Professora E:** *Ao planejar as atividades, o professor, deve pensar em como repassar o conteúdo de forma mais prazerosa e funcional possível. Mas que tal atividade também contribua para o pleno desenvolvimento da criança.*

Foi notado que os educadores têm favorecido a aplicação de atividades alternativas, pois a maioria dos professores acredita que o lúdico favorece a aprendizagem porque o aluno aprende brincando e assim fixa mais rápido o Conteúdo que foi transmitido em sala de aula, e ainda por ser a educação infantil as Brincadeiras, jogos e músicas são ainda mais enfatizadas porque as crianças acabam exigindo esse tipo de recurso, pois se cansam mais facilmente das atividades, tendo que variar constantemente, favorecendo a participação de todos.

As brincadeiras e jogos envolvem a descoberta e a exploração de capacidades físicas e a expressão de emoções, afetos e sentimentos. Além de alegria e prazer, algumas vezes a exposição de seu corpo e de seus movimentos podem gerar vergonha, medo ou raiva. Isso também precisa ser considerado pelo professor para que ele possa ajudar as crianças a lidar de forma positiva com limites e possibilidades do próprio corpo. De acordo com a BNCC (2018) “A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças.”.

Questionamento nº 2 - Como as atividades lúdicas podem ser inseridas na prática pedagógica na educação infantil?

**Professora A:** *Ela pode ser inserida nas atividades realizadas, em sala de aula através de brincadeiras ou jogos, assim facilitando o ensino - aprendizagem.*

**Professora B:** *Através de atividades que estimulam o raciocínio lógico e a criatividade o crescimento pedagógico para o desenvolvimento da criança.*

**Professora C:** *Através das brincadeiras, conceituando tudo em sua volta, interagindo, ela vai tomar atitudes como se fosse real.*

**Professora D:** *Através da formação de um planejamento pautado em um ensino lúdico que envolva a brincadeira como um campo fundamental do desenvolvimento infantil, que colaborará com a formação pessoal e social do sujeito.*

**Professora E:** *Por sempre incluir o lúdico na metodologia pode-se integrar o lúdico em todas as linguagens na educação infantil. Apresentar o conteúdo através de jogos, brincadeiras músicas e histórias etc...*

Mukina (1996), as crianças recriam os objetos e repensam os acontecimentos que as cercam. Na Educação infantil, o lúdico é uma maneira de oferecer à criança um ambiente de aprendizagem prazeroso, planejado e motivador. Cabe a nós professores proporcionar um ambiente adequado e agradável aos olhos infantis. O perfil da criança ao ingressar na educação infantil se caracteriza pela imaginação, curiosidade, movimento e vontade de conhecer o mundo, principalmente, pelo brincar.

Questão nº 03 - Quais materiais didáticos são utilizados?

**Professora A:** *Desenhos, cartazes, histórias com fantoches, brinquedos educativos, livros e revistas.*

**Professora B:** *Livros, jornais, revistas, desenhos e gravuras.*

**Professora C:** *Garrafas pet, tampinhas, Livros, jornais, gravuras etc....*

**Professora D:** *brinquedos, músicas e atividades manuais individuais e em grupo.*

**Professora E:** *Pode-se utilizar uma infinidade de materiais didáticos; livros infantis, jogos feitos com materiais reciclados, músicas, brincadeiras, confecções de personagens de velcro ou EVA, desenhos pinturas, recortes, colagens, modelagens etc.*

Gómez (1998) explana que existem estratégias as mais diversas, que possibilitam o uso adequado de recursos didático-pedagógicos nos ambientes escolares, tais como dinâmicas e técnicas de integração, histórias, teatralizações, exposições de imagens, exploração de sons diversos e o que a imaginação criar, respeitando sempre os limites de aceitação do público e adequação à faixa etária do público-alvo. A escolha do recurso mais indicado para a situação de ensino-aprendizagem exigirá sensibilidade e conhecimento técnico por parte do educador.

O educador deve estar atento aos recursos mais adequados ao seu labor cotidiano, tais como: exemplificações, ilustrações a partir de situações e experiências que a comunidade educativa oferece, em como o aproveitamento do conhecimento empírico trazido pelo educando do seu ambiente familiar. São recursos educativos adaptáveis, que se encontram próximos à realidade do educando e que exigem do educador, a cada dia, novas posturas, a fim de sejam utilizados de forma profícua e eficiente.

Questão nº 4 - Na sua opinião como o lúdico ajuda contribui no processo social educacional e afetivo?

**Professora A:** *Contribui na construção de conhecimento desenvolvendo e auxiliando no ensino de conteúdos e interação com outras crianças e o professor.*

**Professora B:** *Na aprendizagem e conhecimento que possibilita a criança a ter criatividade e interação social.*

**Professora C:** *Contribuindo para o processo de desenvolvimento educacional da criança.*

**Professora D:** *Por meio da ludicidade que a criança por vezes expressa sua realidade demonstrando seus interesses vontades e afeto. É através do lúdico que a criança monta brincadeiras histórias e reproduz sentimentos. É notada a falta de capacitação específica das professoras para se trabalhar com o lúdico em sala de aula.*

O professor é a pessoa mais experiente, ou seja, aquele que irá garantir um ambiente prazeroso, onde as crianças poderão expor as suas experiências de vida. Aonde conduzirá as brincadeiras e jogos para que a aprendizagem dos alunos seja significativa. Por isso a importância de capacitar os profissionais, pois eles terão subsídios para conduzir suas aulas, considerando as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes e valores.

Contudo, a formação do professor em ludicidade deverá estar pautada em aprendizagens significativas, aproximando as crianças de uma realidade que é a sua, pois essa prática deve estar envolvida com uma intencionalidade, quebrando as barreiras existentes em sala de aula, em que o lúdico muitas vezes é aplicado para completar os espaços vazios do plano diário, assim a brincadeira desenvolverá a formação dos sujeitos, construindo saberes.

Uma das formas de repensar a formação dos educadores é introduzir nos cursos de formação uma base e uma estrutura curricular: a formação lúdica. Essa formação levará o futuro educador a conhecer-se como pessoa, saber de suas



limitações e possibilidades, para quando este estiver atuando em sala de aula, saberá a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

**Professora E:** *O lúdico proporciona à criança a aprendizagem prazerosa contribui no processo social, porque estimula a relação e o respeito ao outro e também a convivência em sociedade. Contribui no processo educacional e afetivo, pois através das atividades lúdicas a criança constrói sua interpretação do mundo à sua volta, ao brincar elas percebem as diferenças e semelhanças estimulando os vínculos afetivos.*

A ludicidade proporciona uma diversidade de atividades prazerosas que desenvolvem a criança em seus aspectos: cognitivo, afetivo, social e motor. Por meio das atividades lúdicas a criança experimenta, descobre, cria, adquire habilidades, desenvolve a autoconfiança, criatividade, pensamento, expande o desenvolvimento da linguagem, a autonomia e a atenção. Através da dinâmica, o lúdico possibilita além de situações satisfatórias, o surgimento de condutas e assimilação de regras sociais, proporciona o desenvolvimento de seu intelecto, tornando claro seu sentimento, suas angústias, ansiedades, ajudando com o reconhecimento suas dificuldades, proporcionando assim soluções e um engrandecimento na vida interior da criança.

Questão nº 05 - Você teve formação específica para trabalhar o lúdico, se sim qual? Professora A: não; Professora B: não; Professora C: não; Professora D: não. Professora E: Não, só participei de algumas oficinas pedagógicas, promovidas pela secretaria de educação.

Na formação de profissionais da educação infantil deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula. Essas disciplinas ajudarão na formação e preparação dos educadores para trabalharem com crianças, assim: “o lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis.” (SANTOS, 2007, p.41).

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após a análise dos resultados da pesquisa, conclui-se que foi possível compreender que o lúdico tem um grande valor educativo, não só por utilizarem e incorporarem os conhecimentos prévios infantis, mas também por permitir sua conscientização e generalização, através do desempenho de papéis sociais, da manipulação de objetos e exercício de respeito às regras. Porém entende-se que há uma deficiência quando se fala do lúdico como metodologia, pois é importante o professor ter uma formação específica ao trabalhar a ludicidade, na qual deve estar pautada em aprendizagens significativas, aproximando as crianças de sua realidade, quebrando as barreiras existentes em sala de aula, em que o lúdico muitas vezes é aplicado apenas para completar os espaços vazios do plano diário, pode passar a ser inserido como forma de contribuir para o desenvolvimento social educacional e afetivo na formação dos sujeitos.

Dessa forma, cabe ao professor transmitir não apenas o que ele sabe ou aquilo que já se encontra sistematizado, ele deve também compreender os conceitos e vivências que os alunos revelam a partir de seu universo sociocultural. Por isso a importância de capacitar os profissionais, pois eles terão subsídios para conduzir suas aulas, considerando as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes e valores. Depende do professor abrir a porta para uma nova abordagem de ensino, o qual poderá buscar na sua própria infância recursos para novas técnicas e assim despertar em cada um e em cada uma a vontade de aprender sempre mais, e de formas diferentes, considerando a importância dos jogos nas aprendizagens educativas, ele torna-se um recurso indispensável no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Podemos vislumbrar a importância da ludicidade na educação de forma que contribua com a aprendizagem das crianças e também no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Com isso, espero ajudar os demais pesquisadores e acadêmicos na contribuição de ideias relacionadas à temática.

## REFERÊNCIAS

- AFONSO, Maria Lúcia M.; ABADE, Flávia Lemos. **Jogos para pensar: Educação em Direitos Humanos e formação para a cidadania. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.**
- ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.** 2014. p. 29.
- ANTUNES, Celso. **O Jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Fascículo 15. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- ARANTES, Adriana Rocha Vilela; BARBOSA, Jéssica Thaynara da Silva. **O Lúdico Na Educação Infantil.** Magistro de Filosofia, Goiás, v.1, n.21, p.100-115, 2017.
- ARAÚJO, Fábio; MENEZES, Sandra de Souza; SOUZA, Silvestre de. **A importância do Lúdico na educação infantil.** Mato Grosso. 2012.
- AVORSKI, Joyce; VENDITTI JUNIOR, Rubens. A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, abr. 2008.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa, PT: 70, 2009.
- BOMTEMPO, Edda. **A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário.** In: KISHIMOTO, M, T. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2007. c. III. p. 57- 71.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** (Lei nº 9394/96), de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social.** Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB n. 5,** de 17 de dezembro de 2009. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 18 dez. 2009. Seção 1, p. 18.)
- BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas.** Campinas, SP: Papirus, 2010, p.16.

CARDOSO, Maykon Dhonnes de Oliveira; BATISTA, Letícia Alves. **Educação Infantil: o lúdico no processo de formação do indivíduo e suas especificidades.** Revista Educação Pública, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021.

CAXIAS (Município). Lei nº 2.250, de 22 de junho de 2015. **Dispõe sobre o Plano Municipal de Educação – PME de Caxias, e dá outras providências.** Plano Municipal de Educação. Caxias, MA, 2015.

CERVO, A. L; BERVIAN, P. A; DA SILVA, R. **Metodologia Científica.** 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. p. 61.

CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** Aquariana, (2007, p.33).

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educa. **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**, [S.L], v. 1, n. 4, p.107 – 112, Jan./mar. 2004

DUTRA, JOEL SOUZA. **Gestão de Pessoas, modelos, processos, tendências e perspectivas.** Editora Atlas, 2007. p. 14.

GATTI, Bernardete Angelina. **A construção da pesquisa em educação no Brasil.** Brasília: Plano, 2002. p. 9-1.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação e Educação Infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança.** Porto Alegre: MEDIAÇÃO, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis – jogos, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes. 1999.

LACERDA, José Heison Valdevino. **Ludicidade: jogos e brincadeiras na educação infantil.** [S.l], [S.d].

LEAL, Florência de Lima. **A importância do Lúdico na Educação Infantil.** 2011. Monografia (Superior em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí – UFPI, Campus Senador Helvídio Nunes de Barros – CSHNB, Picos-PI: 2011.

MARANHÃO. **Documento Curricular do Território Maranhense para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental.** 2019. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos\\_estados/documento\\_curricular\\_ma.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/documento_curricular_ma.pdf)>. Acesso em: 20 jun. 2022.

MALUF, Â. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado.** 3ª edição. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica:** ciência e conhecimento científico, métodos científicos, teoria, hipóteses e variáveis. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MODESTO, Monica Cristina Modest; RUBIO. **Juliana de Alcântara Silveira: A** Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. 2014.

MUKHINA, Valeria. **Psicologia da idade pré-escolar.** Porto Alegre: Martins Fontes, 1996.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. p 92. 2017.

POZAS apud VENTURINI, Daniela Mazzini. **A Importância da Ludicidade na Escola na Perspectiva de Professores Atuantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** 2016.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. de. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Ebook.

PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 05, Vol. 11, pp. 114-125. Maio de 2021.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013, p.1.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador.** 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SILVA, Lília Moreira Roque da. **A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem:** uma visão psicopedagógica. 2016. 21 f. Monografia (Graduação) - Curso de Psicopedagogia, Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

SOUSA, Denisia Brito de. **O ensino e aprendizagem através dos jogos e brincadeiras.** 2014, p. 18

ZUCOLOTO, Patrícia Carla Silva do Vale. O médico higienista na escola: as origens históricas da medicalização do fracasso escolar. **Rev. bras. crescimento desenvolv. hum.** [online]. 2007, vol.17, n.1, p. 136-145.

## **APÊNDICES**

## **APÊNDICE A - ENTREVISTA**

1° Como trabalhar a ludicidade na educação infantil?

2° Como as atividades lúdicas podem ser inseridas na prática pedagógica na educação infantil?

3° Quais materiais didáticos são utilizados?

4° Na sua opinião como o lúdico contribui no processo social educacional e afetivo?

5° Você teve uma formação específica para trabalhar o lúdico? Se sim qual?

## APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO-TCLE

O (a) senhor(a) está sendo convidado(a) a participar de um projeto de iniciação científica sobre o tema **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL, NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM SOCIAL EDUCACIONAL E AFETIVO**. Este TCLE será preenchido em duas vias, sendo uma para o pesquisador (a) e outra para o participante da pesquisa. O objetivo desta pesquisa é analisar como a prática pedagógica aborda a ludicidade na perspectiva da melhoria do processo de aprendizagem social, educacional e afetiva?

Os instrumentos da pesquisa contemplam um questionário sobre o perfil sócio demográfico e informações adicionais ao tema e um roteiro de entrevista semiestruturada. A pesquisa será realizada por **RAFAELA ALVES DOS SANTOS SOUSA** e orientada pela Prof.<sup>a</sup> **DEUZIMAR COSTA SERRA**. Caso queira participar, terá garantido o sigilo do seu nome e dados coletados, podendo retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem nenhum prejuízo.

As despesas decorrentes da pesquisa serão de responsabilidade do (a) pesquisador (a). Em caso de dúvidas ou perguntas, poderá solicitar a qualquer momento explicações adicionais, dirigindo-se aos pesquisadores relacionados abaixo:

Professor (a) pesquisador (a) responsável:

Prof. **DEUZIMAR COSTA SERRA**

E-mail: [deuzimarserra@professor.uema.br](mailto:deuzimarserra@professor.uema.br) (99) 9989-6610

Acadêmica: **RAFAELA ALVES DOS SANTOS SOUSA** do Curso PEDAGOGIA

e-mail: [rs1907931@gmail.com](mailto:rs1907931@gmail.com) e telefone :(98) 8499-4264

Declaro que estou informado (a) sobre este projeto de iniciação científica e, tendo ciência do referido projeto, confirmo meu consentimento. Concordo, voluntariamente, em participar do projeto de iniciação científica.

\_\_\_\_\_

Assinatura do sujeito de pesquisa

Nome completo: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

Assinatura do Pesquisador(a): \_\_\_\_\_