



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PINHEIRO  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**DOMINGAS DO SOCORRO SERRA**

**A DIMENSÃO DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NO  
PRÉ II NO JARDIM DE INFÂNCIA PEQUENO PRÍNCIPE EM PINHEIRO-MA**

Pinheiro  
2022

**DOMINGAS DO SOCORRO SERRA**

**A DIMENSÃO DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NO  
PRÉ II NO JARDIM DE INFÂNCIA PEQUENO PRÍNCIPE EM PINHEIRO-MA**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Pinheiro da Universidade Estadual do Maranhão como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. José Eduardo Fonseca Oliveira

Pinheiro  
2022

Serra, Domingas do Socorro.

A dimensão do lúdico no processo ensino aprendizagem no pré II jardim de infância Pequeno príncipe em Pinheiro - MA / Domingas do Socorro Serra. – Pinheiro, MA, 2023.

51 f

TCC (Graduação em Pedagogia) – Centro de Estudos Superiores de Pinheiro, Universidade Estadual do Maranhão, 2023.

Orientador: Prof. Dr. José Eduardo Fonseca.

1.Ludicidade. 2.Ensino - Aprendizagem. 3.Educação infantil. I.Título.

CDU: 373.2.091.33-027.22:796

## **DOMINGAS DO SOCORRO SERRA**

### **A DIMENSÃO DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NO PRÉ II NO JARDIM DE INFÂNCIA PEQUENO PRÍNCIPE EM PINHEIRO-MA**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Pinheiro da Universidade Estadual do Maranhão como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. José Eduardo Fonseca Oliveira

Aprovada em: 11/01/2023

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

José Eduardo Fonseca Oliveira

Prof. (Orientador (a))

---

Prof.º Dr. Gilberto Matos Aroucha

Doutor em Educação  
Universidade Estadual do Maranhão – UEMA  
1º Examinador

---

Alessandra Ribeiro Sousa

Especialista em Educação Especial e Inclusiva  
2º Examinador

## **AGRADECIMENTOS**

Chegar até aqui é uma grande conquista para mim, motivo de orgulho! Embora tenha passado por muitos momentos difíceis, eu não desisti! Eu consegui!

E, hoje estou realizando mais um sonho, mais uma etapa dentre tantas que estão por vir pela frente. Assim sendo, não poderia deixar de chegar neste maravilhoso momento sem agradecer às pessoas que foram de suma importância para que eu pudesse chegar até aqui.

Agradeço primeiramente a Deus, por sua infinita bondade e por ter me dado forças no momento de aflição, de alegria e de tristeza, e mesmo nos momentos mais difíceis, nunca me deixou desistir, e por ter me conduzido até aqui, com saúde e integridade.

Agradeço a minha família, em especial a minha filha Susane, a minha neta Ana Sofia, que embora não tivesse conhecimento disso, mas iluminou de maneira especial os meus pensamentos me levando a buscar mais conhecimento e que sempre estiveram ao meu lado para que eu não desistisse.

Aos meus amigos que a vida acadêmica me proporcionou, em especial a Dielly, Danny, Mirian e Marcelo. Obrigada pelo apoio, pelas risadas, pelos abraços e pelo incentivo que sempre me ofereceram. Obrigada mais uma vez pelo apoio nos momentos que precisei.

Agradeço ao meu orientador Prof. Eduardo Oliveira pelo auxílio na construção do meu TCC e por ter acreditado e confiado no meu trabalho, e por ter contribuído no meu aprendizado.

Agradeço a minha Profa. Alessandra Ribeiro, que simplesmente me faltam palavras para poder caracterizá-la. Pelo seu profissionalismo, pela sua amizade que construímos durante toda a minha jornada até aqui e por todo o apoio, paciência e dedicação para comigo. Esta que nunca mediu esforços para me ajudar na conclusão do meu estudo, inclusive fazendo revisões aos domingos, feriados e até altas horas da noite. Seus ensinamentos foram imprescindíveis. Eu realmente aprendi muito com você e agradeço pelo que fez para que este sonho se tornasse realidade, sempre me incentivou na construção de cada etapa deste trabalho. Você estará sempre no meu coração.

Agradeço a Universidade Estadual do Maranhão UEMA/CESPI Campus

Pinheiro, pela implantação do Curso de Licenciatura em Pedagogia, o que me permitiu concluir a minha graduação. Agradeço a toda a equipe de funcionários, docentes que contribuíram no meu processo de aprendizagem.

Agradeço por ter tido educadores maravilhosos, onde alguns tornaram-se mais que professores e sim verdadeiros amigos, terei sempre como parte inesquecível da minha história.

Por fim, agradeço a todos que de forma direta e indiretamente, me ajudaram nesta trajetória e que contribuíram para meu aprendizado no decorrer da minha graduação.

## RESUMO

O presente trabalho apresenta resultado de estudo sobre o uso dos jogos e de brincadeiras que são instrumentos muito importantes para o aprendizado dos alunos. Neste contexto, o presente estudo expressou um estudo sobre a importância do lúdico na Educação Infantil no processo ensino-aprendizagem na escola municipal Pequeno Príncipe, localizada no município de Pinheiro - Ma. Para isso, essa pesquisa objetivou analisar o processo de ensino e aprendizagem na utilização do lúdico como um recurso pedagógico na Educação Infantil. Na metodologia, utilizou-se uma pesquisa qualitativa com instrumento de coleta de dados: a entrevista estruturada, envolvendo professores. Em análise aponta a necessidade da formação lúdica dos professores na instituição, porém o que se encontra é uma escola que apesar das dificuldades realiza seu trabalho de forma a atender as necessidades dos educandos. Por isso considera-se que a ludicidade é de grande relevância para o processo ensino-aprendizagem dos alunos, sendo uma aliada nesse contexto, pois favorece um aprender de forma mais dinâmica e contextualizada. A pesquisa expressa que a ludicidade é de fato, um canal muito importante para trabalhar os conteúdos no ambiente escolar, de modo a proporcionar um aprendizado mais consistente e significativo para os alunos que frequentam a Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino-aprendizagem. Educação infantil.

## **ABSTRACT**

The present work presents the result of a study on the use of games and games that are very important instruments for student learning. In this context, the present study expressed a study on the importance of playfulness in Early Childhood Education in the teaching-learning process at the Pequeno Príncipe municipal school, located in the municipality of Pinheiro - Ma. For this, this research aimed to analyze the teaching and learning process in the use of play as a pedagogical resource in Early Childhood Education. In the methodology, a qualitative research was used with data collection instrument: the structured interview, involving teachers. An analysis points to the need for playful training of teachers in the institution, but what is found is a school that, despite the difficulties, carries out its work in order to meet the needs of students. Therefore, it is considered that playfulness is of great relevance for the students' teaching-learning process, being an ally in this context, as it favors learning in a more dynamic and contextualized way. The research expresses that ludicity is, in fact, a very important channel to work with the contents in the school environment, in order to provide a more consistent and meaningful learning for students who attend Kindergarten.

**Keywords:** Ludicity. Teaching-learning. Child education.

## LISTA DE TABELA E QUADROS

<u>Tabela 1 - Trabalhos de Conclusão de Cursos selecionados para a Revisão de Literatura</u>	11
<u>Quadro 1 - Brincadeiras ou jogos de perseguir, procurar e pegar. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar.....</u>	22
<u>Quadro 2 - Brincadeiras ou jogos de agilidade, destreza e força. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar</u>	23
<u>Quadro 3 - Brincadeiras ou jogos de cócegas. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar</u>	24
<u>Quadro 4 - Brincadeira amarelinha. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar</u>	25
<u>Quadro 5 - Jogos de bola. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar.</u>	25
<u>Quadro 6 - Jogos de construir. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar</u>	26

## LISTA DE SIGLAS

BNCC	-	Base Nacional Comum Curricular
CNS	-	Conselho Nacional de Saúde
LDB	-	Lei das Diretrizes e Bases
RCNEI	-	Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil
TCC	-	Trabalho de Conclusão de Curso
TCLE	-	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1</b>	<b>Breve retrospectiva histórica da educação lúdica.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2</b>	<b>Atividades lúdicas e seus efeitos por desenvolvimento físico e psíquico da criança.....</b>	<b>17</b>
<b>2.3</b>	<b>O lúdico: caracterização dos jogos e brincadeiras como mediação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.....</b>	<b>20</b>
<b>2.4</b>	<b>O papel do professor de educação infantil no processo de ensino aprendizagem através do lúdico.....</b>	<b>27</b>
<b>3</b>	<b>O LÚDICO NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA: CONTRIBUIÇÃO DOS TEÓRICOS PIAGET E VYGOTSKY.....</b>	<b>35</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>35</b>
<b>4.1</b>	<b>Local da Pesquisa.....</b>	<b>35</b>
<b>4.2</b>	<b>Participantes.....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.1</b>	<b>Critérios de Inclusão dos Participantes.....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Critérios de Exclusão.....</b>	<b>36</b>
<b>4.3</b>	<b>Aspectos Éticos da Pesquisa.....</b>	<b>36</b>
<b>4.4</b>	<b>Instrumento de Coleta de Dados.....</b>	<b>37</b>
<b>4.5</b>	<b>Procedimentos de Análise e Coleta de Dados.....</b>	<b>37</b>
<b>5</b>	<b>APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E RESULTADOS.....</b>	<b>38</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>42</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>44</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se propõe em discutir atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da educação infantil no Pré II. A delimitação do objeto de estudo é a prática pedagógica mediada pelas atividades lúdicas: brincadeiras, jogos e o brincar na Educação Infantil.

Sabe-se que o uso dos jogos e brincadeiras, o lúdico se faz presente em todas as fases da vida do ser humano, onde esta sempre descobrindo e aprendendo coisas novas. Assim sendo, a presente pesquisa expõe uma proposta de trabalho direcionada para a ludicidade, tendo como temática: A Dimensão do Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem no Pré II no Jardim de Infância Pequeno Príncipe na escola municipal, localizada no município de Pinheiro - MA.

Dessa forma, entende-se que os jogos e brincadeiras possibilitam também o aparecimento da afetividade cujo campo delinea-se pelos sentimentos, pelas paixões, pelo entusiasmo, pelas emoções, entre outros.

Neste sentido, essa pesquisa se justifica pela grande relevância do tema e pela necessidade de se reforçar a grande importância e significância dos jogos e das brincadeiras no Pré II da Educação Infantil, pois, entende-se que a aprendizagem por meio do lúdico pode promover um conhecimento mais sólido e, principalmente, mais significativo aos alunos, tornando, dessa maneira, o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e efetivo.

Diante do exposto, na Educação Infantil, o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atividade alegre em relação à vida e a aprendizagem. As atividades lúdicas (jogos, brincadeiras, brinquedos...) são indispensáveis no relacionamento entre as pessoas, criando uma possibilidade para que afetividade, prazer, autoconhecimento, cooperação, autonomia, imaginação e criatividade cresçam permitindo que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer e construir

Ainda que o brincar possa ser considerado um ato inerente à criança, exige um conhecimento, um repertório que ela precisa aprender. As professoras exercem um papel fundamental ao oferecer um ambiente que prepare as crianças para a autonomia no brincar e oportunidades para aprender a se organizar, e para que essas crianças sejam educadas, (os pais, professores e equipe) precisam saber traduzir esses conhecimentos em um ambiente educativo, composto também por materiais e

brinquedos.

A partir dessa perspectiva, visando a discussão acerca do lúdico na formação do educador da educação infantil, propomos o seguinte problema da pesquisa: Quais os principais obstáculos para boa parte dos professores da Educação Infantil que não legitimam as atividades lúdicas como parte dos processos de ensino e aprendizagem das crianças?

Para tentar responder a este questionamento, o objetivo geral deste trabalho é analisar o processo de ensino-aprendizagem em uma escola de Educação Infantil Pré II, da rede municipal de ensino de Pinheiro - Ma, para refletir sobre o lúdico e as implicações no desenvolvimento integral das crianças. Sendo os objetivos específicos: a) analisar os jogos e brincadeiras em sala de aula; b) Identificar os recursos lúdicos utilizados para contribuir no aprendizado na educação infantil; c) Conhecer as dificuldades do professor na utilização de recursos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Na metodologia, empregamos uma pesquisa qualitativa, com base em uma entrevista que serviram para complementar e estruturar o trabalho em questão. Para melhor entender este estudo, o mesmo está organizado em 7 tópicos a seguir: O primeiro apresenta a Introdução; o segundo a Revisão de Literatura; o terceiro o Lúdico na Formação da Criança; o quarto o Lúdico como Mediação Pedagógica no Processo Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil no Pré II; o quinto a Metodologia; no sexto tópico estão as apresentações, análises e resultados, onde foram coletados dados com aplicação de uma entrevista à duas professoras ; e no sétimo tópico fizemos as considerações finais quanto às colocações da pesquisadora sobre o tema apresentado.

## **2 REVISÃO DE LITERATURA**

Neste presente estudo procuramos realizar levantamentos e revisões acerca da temática: “o lúdico no processo ensino aprendizagem no Pré II”. Assim, direcionamos a pesquisa como critério descritor as palavras “Lúdico e ensino aprendizagem”, tendo como fonte de consulta o Google Acadêmico.

Foram selecionados 07 Trabalho de Conclusão de Curso/TCC, Monografia, de 2015 a 2021, onde optamos pelos seguintes eixos de análise dos artigos selecionados: 1º) quanto à temática (investigar a historicidade do lúdico; a importância da educação lúdica no desenvolvimento da criança físico e psíquico da criança; as caracterizações do lúdico; o papel do educador no processo ensino aprendizagem através do lúdico); 2º) quanto à metodologia utilizada; 3º) quanto aos resultados apresentado que será analisados e discutidos através de tabelas. Demonstramos na Tabela 01 a seguir, os TCCs contendo títulos, autores e data.

Tabela 1 - Trabalhos de Conclusão de Cursos selecionados para a Revisão de Literatura

<b>Nº</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTORES</b>	<b>DATA</b>
01	O lúdico como recurso didático na educação infantil	SERRÃO, Maria os Remédios Pessoa. SERRÃO, Maria Raimunda dos Santos.	2015
02	A Importância do Lúdico na Educação Infantil	SILVA, Marilene Pereira da.	2015
03	A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem: uma visão psicopedagógica	SILVA, Lília Moreira Roque da.	2016
04	A importância do lúdico na educação infantil no processo ensino e aprendizado na Escola Municipal Irmã Dulce Pré- II	SOUSA, Adriana Almeida de. VIANA, Debora Carneiro.	2017
05	O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil	LIRA, Janaina Pereira de.	2019
06	O lúdico na prática pedagógica: o desenvolvimento e aprendizagem das crianças das escolas públicas do Município de São Luís Gonzaga Maranhão - Brasil	SOUZA, Antonia Silva de.	2021
07	O lúdico como elemento mediador no processo de ensinoaprendizagem no contexto do programa criança feliz	FERNANDES, Dogmar Amaro.	2021

Fonte: Autoria própria.

Destacamos ainda que, as intercessões de Kishimoto (2011); Bomtempo (2011); Friedmann (2012) foram fundamentais para o embasamento a respeito da

construção do conhecimento e do desenvolvimento do primeiro eixo já mencionado.

Então, partindo desse pressuposto, compreendemos que por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem-se, interagem com os outros e, além disso, assimilam diversas situações do cotidiano nas brincadeiras; e, acreditamos que é louvável, no primeiro eixo, apresentarmos algumas brincadeiras tradicionais, coletadas entre 1900 e 1990 e pós-modernas selecionadas da coletânea realizada em 2010 por Friedmann, classificadas de acordo com suas características (FRIEDMANN, 2012).

Mediante o exposto, analisamos e observamos nos TCCs mencionados na tabela 01 que o uso dos lúdicos são instrumentos imprescindíveis no processo ensino-aprendizado dos alunos da educação infantil.

Constatamos no estudo de Serrão e Serrão (2015) que é crucial o uso do lúdico para aprendizagem infantil e chama atenção dos professores para esta mesma importância, servindo de referência conceitual as práticas pedagógicas na Educação Infantil. O estudo conclui que o lúdico contribui para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, que toda criança tem direito de brincar e por meio do brincar, as crianças equilibram as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua marca pessoal e sua personalidade. Ademais, segundo as autoras, o lúdico contribui para o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança.

Destacamos a relevância do estudo de Silva (2015) que aborda as atividades lúdicas como papel fundamental na prática dos educadores, e acrescenta que é importante na estimulação, integração e interesse da criança, sendo esta atividade um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. E enfatiza ainda que é necessário que os educadores procurem um equilíbrio em todos os processos de desenvolvimento do educando cognitivo, psicomotor, afetivo, social, físico e moral, para o êxito do processo ensino-aprendizagem.

Os resultados do trabalho de Silva (2016) apontam que o lúdico pode ser utilizado como elemento facilitador do processo ensino e aprendizagem. . Ademais, a autora identificou o lúdico como forte aliado e contribuinte no processo de ensino-aprendizagem e como auxílio no trabalho de assessoramento do psicopedagogo institucional de modo preventivo e interventivo.

A discussão de Sousa e Viana (2017) evidenciou que o lúdico quando orientado, auxilia a criança de diversas formas, contribuindo para desenvolver a sua capacidade de resolver problemas, possibilitando demonstrar suas personalidades, seus gostos, exercer sua iniciativa, responsabilidade e executar ações de modo cooperativo e coletivo. Por isso, as autoras consideram a ludicidade de grande relevância para o processo ensino-aprendizagem dos alunos, sendo uma aliada nesse contexto, pois favorece um aprender de forma mais dinâmica e contextualizada. E este estudo expressa que a ludicidade é de fato, um canal muito importante para trabalhar os conteúdos no ambiente escolar, de modo a proporcionar um aprendizado mais consistente e significativo para os alunos que frequentam a Educação Infantil.

Nos estudos de Lira (2019) observamos que a ludicidade além de favorecer o processo de ensino e aprendizagem, tem colaborado para a socialização, e o aprendizado de regras e a concepção do conhecimento, sendo de suma importância na prática pedagógica, no processo de alfabetização.

Elencamos também o TCC de Souza (2021). Neste trabalho reflete a respeito das estratégias pedagógicas focadas no ensino de forma lúdica examinando como esta colabora para o desenvolvimento de aprendizagens das crianças do infantil. Outrossim, verificamos que a ludicidade estando aprofundada na Educação Infantil, ajuda no desenvolvimento de atividades da criança. E se ocorrer formação continuada a respeito do lúdico dentro do ensino, segundo a autora, se pondera o emprego da ludicidade na prática pedagógica da Educação Infantil.

No estudo de Fernandes (2021) destacamos que as atividades lúdicas, por sua vez, visam contribuir como um apoio pedagógico e se caracteriza como um momento em que a criança usa sua espontaneidade e, conseqüentemente, a expressividade e a criatividade, pois não se trata apenas de brincar por brincar, mas sim com intencionalidade pedagógica.

Destarte, dessa forma o lúdico como prática diária trabalhada na escola, facilitará o processo ensino aprendizagem do aluno inserido no contexto escolar desde a primeira etapa da educação básica.

## **2.1 Breve retrospectiva histórica da educação lúdica**

O lúdico se faz presente em todas as fases da vida do ser humano perpassando décadas e consiste em permanecer até os dias os dias atuais, permitindo, possibilitando e desenvolvendo, ao indivíduo, uma nova visão do mundo através das descobertas e da criatividade.

Assim sendo, Serrão e Serrão (2015, p. 16) afirmam que “[...] ao longo da história da humanidade o lúdico vem contribuindo de forma decisiva para o desenvolvimento psicossocial e cultural da criança”. Conforme as autoras, o lúdico é um recurso que transmite conhecimentos, valores, crenças e divertimentos, além de assumir importante papel no contexto social.

Em relação à essa respectiva histórica da educação lúdica, Château (1987) enfatiza que desde os tempos mais remotos, o brincar é considerado a principal atividade da criança, brincadeiras, como: brincar de faz de conta, jogo de arcos, brincar de cordas, de bonecas etc., segundo o autor, esse tipos de brincadeiras consta-se em murais, pinturas, esculturas, que várias gerações deixaram em registros, como a tela intitulada *Jogos infantis*, de Pieter Brugel.

Corroborando, Serrão e Serrão (2015, p. 17) preconizam que com a evolução dos tempos em Roma e na Grécia antiga surge um novo sentido do lúdico. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Lima (2008, p 03) cita que um dos maiores pensadores da humanidade, foi Platão (427–348), e este afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, que deveriam aprender brincando.

A partir do século XVI, de acordo com Serrão, Serrão (2015) o Lúdico passa a ter um sentido educativo. Segundo as supracitadas, os Jesuítas foram os primeiros a recolocar o jogo como recurso educativo, e resgatam a importância dos jogos para a formação do ser humano e defendem sua utilização no sistema educativo.

Assim sendo, o lúdico contribui e influencia na formação da criança:

Possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

Notamos que o lúdico precisa ter um objetivo, ao ser utilizado na sala de aula, de dar ao aluno motivação no processo de ensino-aprendizagem, preparar a

criança para o processo de adaptação ao meio escolar. De acordo com Santana (2019) a sala de aula é o espaço do aluno, e segundo a supracitada, esse espaço pode se tornar diferente para a criança e gerar uma certa estranheza, se não houver o lúdico para incentivar essa aprendizagem e interação com o meio.

Corroborando, Broto (2001, p. 87) enfatiza que o lúdico é importante na medida em que se toma consciência de que “jogar – e viver – é um momento criativo para encontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo”.

Em conformidade com Kishimoto (2010, p. 01) que afirma:

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-la, e expressá-la por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 01).

Notamos pela supra que a criança ao ter contato com o lúdico, aperfeiçoa a sua capacidade de imaginação para brincar e aprender, pois de cada brincadeira que a criança participa, ela explora o seu mundo e adquire conhecimentos, pois nenhuma brincadeira deve ser vista como um simples passatempo.

Destarte, que a brincadeira faz parte do universo da infância de toda criança e quando usada de modo adequado gera significado pedagógico, estimula e enriquece o conhecimento, melhora a aprendizagem e o desenvolvimento. Ademais, 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 (SILVA, 2017).

Retomando a respectiva histórica da educação lúdica, Serrão e Serrão (2015, p. 17) afirmam que “[...] com advento do Cristianismo, doutrina religiosa fundamentada nos ensinamentos de Jesus Cristo, os jogos perdem seu valor educativo”. Segundo as autoras, isso acontece porque as escolas episcopais buscavam a imposição de dogmas sem considerar o desenvolvimento da inteligência; nesta doutrina, não consideram o lúdico como recurso importante na educação da criança, desta forma os alunos eram obrigados a decorar o que o mestre recitava.

As lutas pelo lúdico na educação continuam, e foi com o movimento

Humanista, a partir do século XVI, que o Lúdico passa novamente a ter um sentido educativo. Desta forma, os Jesuítas foram os primeiros a recolocar o jogo como recurso educativo (SERRÃO; SERRÃO, 2015).

Nesse percurso, de acordo com as supracitadas, surge um movimento que marca o nascimento do mundo moderno e de um novo homem dotado de concepções filosóficas, artísticas, literárias e científicas, ocorrendo dessa forma um novo ideal do lúdico cuja importância é a felicidade terrena e o desenvolvimento do corpo humano. Assim, reabilita o jogo que deixa de ser objeto de reprovação, segundo Sousa e Viana (2017), o jogo, apresenta benefícios a toda criança, permitindo um desenvolvimento amplo e global do corpo e da mente.

Neste aspecto, Lira (2019) corrobora enfatizando que os jogos e o brincar introduzidas no meio escolar são de suma importância para as crianças, pois são atividades primárias, que elas já trazem consigo desde o nascimento. Dessa forma, segundo a autora, entendemos que é brincando que elas desenvolvem a sua soberania, assim desenvolvendo a sua sociabilização com os outros. Ademais, de acordo com Gomes (2004, p. 47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado a sua existência resignificar e transformar o mundo”.

Dessa forma, pelo exposto, percebemos que a prática lúdica compreendida como ato de brincar das crianças permite avanço na sua trajetória ao longo dos tempos. Segundo Silva (2015, p. 35) é através do brincar que a “criança aprende a se preparar para o futuro e para enfrentar direta ou simbolicamente dificuldades do presente” além disso, a autora enfatiza que brincar ajuda a descarregar o excesso de energias, é agradável, dá prazer à criança e estimula o desenvolvimento intelectual da mesma.

Destarte, a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita a comunicação, expressão e construção de conhecimentos.

## **2.2 Atividades lúdicas e seus efeitos por desenvolvimento físico e psíquico da criança**

As atividades lúdicas proporcionam as crianças uma assimilação do meio em que vivem, fazendo com que as crianças possam construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento. Segundo Silva (2015, p. 25) as “atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo”

Segundo Friedmann (2012) e Bomtempo (2011), as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da criança, pois colabora na sua formação de homem autônomo, na participação comunitária, em seu desenvolvimento físico e psíquico.

Seguindo a mesma lógica de raciocínio, Führt (2014, p. 12) afirma que “quando a criança nasce, encontra toda uma organização, uma cultura, que ela terá que internalizar, pois isso vai fazer parte, da sua constituição psíquica”. Segundo a autora, o ser humano vai crescendo e vai surgindo os efeitos no desenvolvimento físico e psíquico da criança. Desta forma, a prática da ludicidade na escola promove aspectos diversos na criança que serão de suma importância para o seu desenvolvimento biopsicosocial, sendo imprescindível para uma formação sólida e completa (SERRÃO; SERRÃO, 2015).

Corroborando, Silva (2016) enfatiza que é fundamental a utilização do lúdico como estímulo cognitivo, criativo, emocional, além de favorecer a socialização. Além disso, Führt (2014, p. 15) aborda que “no momento que a criança brinca, ela está desenvolvendo várias áreas, desenvolvendo seu lado psíquico, pois vai vivenciar muitas experiências e terá que lidar com cada uma delas”.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 01).

Notamos, de acordo com o mencionado, que o brincar, o lúdico transforma e desenvolve a linguagem, a socialização, a iniciativa, o pensamento, autoestima preparando a criança para ser uma cidadã/um cidadão capaz de enfrentar desafios

e participar na construção de um mundo melhor. Ademais, conforme Fernandes (2021), é preciso proporcionar a ludicidade no espaço escolar, para que a criança se desenvolva em todos seus aspectos sociais, emocionais, cognitivos e comunicativos.

Em vista disso, Dias (2011, p. 50) alerta que “[...] é preciso exercitar o jogo simbólico e as linguagens não verbais, para que ambas possam transformar-se em verdadeiro instrumento de pensamentos”. Corroborando, Kishimoto (2012, p. 41) comenta que utilizar o jogo na educação infantil “[...] significa transportar para o campo do ensino- aprendizagem condições de ampliar a construção do conhecimento, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”.

Em relação ao jogo Negrine (1994) cita que é uma importante estratégia no desenvolvimento infantil, pois contribui para o enriquecimento e aprendizado da criança em suas mais diversas fases. Outrossim, notamos e concordamos com o autor, pois o jogo tem uma grande importância no desenvolvimento cognitivo da criança, podendo realizar atividades de forma motivadora pela essência do seu prazer, entretanto, ao jogar a criança vive num mundo lúdico e nesse mundo ela pode inventar mil maneiras de brincar.

Diante desta perspectiva pedagógica, ressaltamos o desenvolvimento do lúdico e das linguagens não verbais no processo ensino-aprendizagem, estimula na criança sua capacidade de interação tanto com o meio social, quanto cognitivo e imaginativo. Ademais, os lúdicos devem e podem no cotidiano da vida escolar da criança, pois, os mesmos aprenderão a ter limites, a respeitar o seu espaço e o do outro, a obedecer aos comandos dentre outros valores que ajudarão no desenvolvimento físico e psíquico da criança.

Em relação à importância da prática de brincar, de acordo com Fernandes (2021, p. 27) enfatiza que, garantir o direito de brincar para as crianças “[...] estamos de certa forma, proporcionando a elas os demais direitos, pois é por meio da brincadeira que ela consegue se expressar, conhecer e conviver com os demais ao seu redor”. Em conformidade, Brougère (2010, p. 88), que ao brincar, a criança participa de “diversas situações que lhes são proporcionadas, desta forma o brincar traz para a criança, não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários”.

Notamos que o conhecimento pode ocorrer na realização das atividades

lúdicas, através da espontaneidade e criatividade de cada criança ao brincar. Por conseguinte, com a utilização das atividades lúdicas, tanto os jogos quanto brincadeiras possibilitam conforme, Sousa e Viana (2017, p. 15), “[...] criar um clima de entusiasmo que se engloba com o emocional que é capaz de promover vibração e euforia”. Segundo as autoras, estas atividades geram interesses e acabam por canalizar energias para que se alcance um objetivo.

Ademais, segundo as supracitadas autoras as atividades lúdicas relacionadas aos aspectos físicos e mentais poderão contribuir e promover a estimulação das funções neurológicas e das operações mentais, agregando a criança em aspectos afetivos e cognitivos, provocando assim, um envolvimento educacional de modo natural e com a ausência de repressões, sempre considerando o desenvolvimento mental e suas tendências inatas (SOUSA; VIANA, 2017).

De acordo com as autoras, as atividades lúdicas desempenham um papel de grande relevância para o desenvolvimento da criança quando:

Ao permitir ação intencional (afetividade, a construção de representações reais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO 2011, p. 40).

Para a supracitada, a ludicidade: o jogo, o brincar está intimamente relacionado à infância como sendo a atividade mais comum entre as crianças nas quais contempla várias formas de representação simbólica contribuindo para seu desenvolvimento e aprendizagem. Para Friedmann (2012), é através das brincadeiras infantis que as crianças constroem, de forma mediada pela cultura, o processo de aprendizado e desenvolvimento.

É brincando que a criança aprende, desta forma, se faz necessário o ensino lúdico, pois através dele abre uma porta aberta para a aprendizagem dos alunos. E estes aprendem de forma prazerosa sem qualquer esforço do professor, assim, o brincar se torna muito importante para cada etapa do seu aprendizado infantil (LIRA, 2019).

De acordo com Brougère (2010), o brincar infantil é a ponte que liga à criança ao mundo concreto, pois, as brincadeiras além da manifestação de seus sentimentos, emoções, imaginação e fantasia, demandam processos de

significação do real, reorganizando o funcionamento do psiquismo infantil.

A vista do que foi abordado, percebemos que as atividades lúdicas desenvolvem gradualmente o físico e psíquico da criança, integrando-as às maneiras de sentir, pensar e agir, respeitando, valorizando e tomando consciência do certo e errado.

### **2.3 O lúdico: caracterização dos jogos e brincadeiras como mediação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil**

O lúdico na educação infantil permitirá que a criança desenvolva uma nova visão do mundo através das descobertas e da criatividade. Dessa forma, as crianças irão se expressar analisar, criticar melhorando assim a aprendizagem a qualificação e a formação crítica do educando.

Assim, o lúdico deve ser visto como uma ferramenta didática para o/a educador/a, como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa, agradável e eficaz. Os ludicos representam recursos didáticos de grande valor na aprendizagem infantil, pois a criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através da brincadeira e jogos (FERNANDES, 2021).

Corroborando Brougère (2010) adaptar atividades como jogos e brincadeiras nas aulas faz com que a criança obtenha melhor desempenho em sua aprendizagem. De acordo com Silva (2015) jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente, de acordo com a autora, a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc.

Dessa forma Bomtempo (2011) explica que é vantajoso transmitir o conhecimento ludicamente, pois, melhora a capacidade cognitiva do/a educando/a, a potencializa a sua capacidade psicomotora sua capacidade de se relacionar com seus colegas. Em conformidades, Souza (2021) preconiza que as ludicidades envolvem diversas brincadeiras, sejam elas através de jogos, ou aquelas que desenvolvam a imaginação, pois o objetivo do lúdico é de cunho educativo,

utilizadas para auxiliar na aprendizagem da criança, bem como na interação social

Assim sendo, compreendemos que o jogar é a razão de viver de cada criança, onde a mesma que se entrega ao fascínio das brincadeiras, envolvendo-se, aprendendo e desenvolvendo o seu cognitivo, suas habilidades manipulativas, seu intelectual e todas suas estruturas de linguagem verbal e não verbal.

Nesse intuito, Silva (2015) em seu estudo aborda que o Piaget analisa e esclarece as relações entre o jogo e o funcionamento intelectual, onde o mesmo ao interpretar os jogos no contexto do pensamento da criança distingue e classifica os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil:

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.

Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.

Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, e dentre outras (SILVA, 2015, p. 44-45).

Percebemos que o jogo tem uma grande importância aprendizagem da criança, podendo realizar atividades de forma motivadora pela essência do seu prazer, entretanto, a cada fase da criança o importante é que os jogos se formam em um espaço privilegiado para que ocorra o desenvolvimento da aprendizagem de fato das crianças. E ao jogar a criança vive num mundo lúdico e nesse mundo ela pode inventar mil maneiras de brincar.

Ainda nesse contexto, é importante considerar que Piaget exerceu enorme contribuição no processo de ensino e de aprendizado, onde reconheceu a importância dos jogos na aprendizagem infantil. Nessa ótica, no que se refere a relação dos jogos, Sousa e Viana (2017) preconizam que esses possibilitam a criança o desenvolvimento das habilidades motoras sendo que simultaneamente realiza o simbolismo para enxergar o real por meio dos objetos em seu retorno, isto é, vários outros objetos se tornam aquilo que se desejaria ter ou ser no campo da sua imaginação ou fantasia.

Para Fernandes (2021) os jogos e brincadeiras, atuam, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes, podendo, assim, preparar-se

para a vida e seus diversos desafios, sem ter diretamente vivenciado as situações em si.

Então, partindo desse pressuposto, compreendemos que por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem-se, interagem com os outros e, além disso, assimilam diversas situações do cotidiano nas brincadeiras; e, acreditamos que é louvável apresentarmos algumas brincadeiras tradicionais coletadas entre 1900 e 1990 e pós-modernas selecionadas da coletânea realizada em 2010 por Friedmann, classificadas de acordo com suas características (FRIEDMANN, 2012).

Enfatizamos que as brincadeiras ou jogos apresentados nos Quadros 01, 02, e 03 são tradicionais, já as apresentadas no Quadros 04, 05 e 06 são as pós-modernas.

No Quadro 01 foram incluídas as brincadeiras ou jogos de perseguir, procurar e pegar.

Quadro 1 - Brincadeiras ou jogos de perseguir, procurar e pegar. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar

<b>BRINCADEIRAS OU JOGOS DE PERSEGUIR, PROCURAR E PEGAR</b>	
<b>Acusado</b>	Caretas (Cara ou careta)
<b>Agacha-agacha</b>	Cavalos e cavaleiros
<b>Ajuda-ajuda</b>	Chibata escondida
<b>Alerta</b>	Coelhinho sai da toca
<b>Azul-azul</b>	Coelho-passa
<b>Balança-caixão</b>	Corrente
<b>Bandeirinha</b>	Dona Polenta
<b>Barra-bola</b>	Duro ou mole
<b>Barra-manteiga</b>	Elefante colorido
<b>Barreira</b>	Esconde-esconde
<b>Batata frita 1,2,3 9 (Meia-lua 1, 2, 3)</b>	Fantasma
<b>Bater nas costas (Bater caixão)</b>	Galinha-choca
<b>Beliscador</b>	Galinha gorda
<b>Bola-atrás</b>	Garrafão
<b>Cabra-cega</b>	Gato e rato
<b>Caça ao tesouro</b>	Gavião
<b>Caça-bandeira</b>	Lasca Romeu (Cinta)

<b>Caçadores na selva</b>	Latinha
<b>Caça-ladrão</b>	Lenço
<b>Cada macaco no seu galho</b>	Lenço-atrás
<b>Calçadinha de ouro, Calçadinha não é do dono (Calçadinha)</b>	Lobos e carneirinhos
<b>Cara ou coroa</b>	Mãe da rua
<b>Margarida</b>	Polícia e ladrão
<b>Morto-vivo</b>	Que pau é esse?
<b>O lobo e os pintinhos</b>	Seu lobo
<b>Pegador</b>	Transformar em pedras
<b>Pega-pega</b>	Travessia da floresta

Fonte: Friedmann (2012, p. 62).

São brincadeiras ou jogos de agilidade, rapidez e grande desempenho físico, que requerem amplos espaços e liberdade de movimentos, cujo objetivo é perseguir os adversários, competindo para obter a vitória. O respeito à regra é fundamental para o desenvolvimento do jogo ou da brincadeira, que não requerem materiais (eventualmente uma bola), músicas ou verbalização.

De acordo com Friedmann (2012, p. 61) por se tratar de brincadeiras ou jogos que envolvem competição entre equipes, deve-se “estar atento para trabalhar com o antagonismo entre ser vencedor ou perdedor e o respeito entre os jogadores”.

No Quadro 02 foram incluídas as brincadeiras ou jogos de agilidade, destreza e força.

Quadro 2 - Brincadeiras ou jogos de agilidade, destreza e força. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar

<b>BRINCADEIRAS OU JOGOS DE AGILIDADE, DESTREZA E FORÇA</b>	
<b>A direita está vaga</b>	Foguinho
<b>Arranje um par</b>	Fuga dos pássaros
<b>Bambolê</b>	Futebol de botões (Tampinhas)
<b>Barata assustada</b>	Ganso
<b>Batata quente (Passa a bola)</b>	loiô
<b>Batatinha frita</b>	Jô campo
<b>Bola ao ar</b>	João quempô

<b>Bola ao centro</b>	João-bobo
<b>Bola ao túnel</b>	Jogo de formar grupos
<b>Bola em posição</b>	Macaco Simão
<b>Bola errante</b>	Ordem
<b>Cabeça pega o rabo</b>	Palha ou chumbo
<b>Chamadas na roda</b>	Passeio de bonde
<b>Dança das cadeiras</b>	Pau de sebo
<b>Desviar de bola</b>	Queimada
<b>Estátua (Museu de cera)</b>	Soldado não!

Fonte: Friedmann (2012, p. 65).

Nas brincadeiras e jogos de agilidade e destreza, a agilidade de pensamento e / ou do corpo determina o sucesso da brincadeira e força, enquanto nos jogos de força, a força física individual ou do grupo é um fator que determina a competitividade no jogo (FRIEDMANN, 2012, p. 65).

Segundo a autora essa atividade em que a agilidade física e mental entra em jogo para conseguir alcançar os objetivos. São jogos com regras que requerem exercícios e prática para o seu aprimoramento. No Quadro 03 foram incluídas as brincadeiras ou jogos de cócegas.

Quadro 3 - Brincadeiras ou jogos de cócegas. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar

<b>BRINCADEIRAS OU JOGOS DE CÓCEGAS</b>	
<b>Dedo mindinho</b>	toicinho
<b>Gato xadrez</b>	

Fonte: Friedmann (2012, p. 67).

Essas brincadeiras, geralmente, são conduzidas por um adulto ou uma criança mais velha. São jogos sensório-motores e facilitam a exploração do corpo e propiciam risos, gritos e movimentos a todos os envolvidos (FRIEDMANN, 2012). Nas brincadeiras pós-moderna, segundo Friedmann (2012), destacam-se a multiculturalidade e diversidades culturais. No Quadro 04 foram incluídas a brincadeira amarelinha.

Quadro 4 - Brincadeira amarelinha. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa

para sua tese de mestrado e compilada no livro *A arte de brincar*

<b>BRINCADEIRA AMARELINHA</b>	
<b>Academia bujão de gás (Bezerros, PE)</b>	Amarelinha (versões de Uberlândia, MG; Esteio, RS; Cuiabá, MT; São Paulo, SP)
<b>Amarelão (Londrinas, PR)</b>	Amarelinha A ou B (Bezerros, PE)
<b>Amarelinha africana (Embu das Artes, SP)</b>	Estrela ou coração (Parnamirim, RN)
<b>Amarelinha de caco (Minas Novas, MG)</b>	Fruta, fruta, fora (Alto Paraíso, GO)
<b>Amarelinha da fábrica (Cerquilha, SP)</b>	Macaca (Manacapuru, AM); Parintins, AM)
<b>Amarelinha Sol e Lua (campina Grande, PB)</b>	Macaco (Monte do Carmo, TO)
<b>Canção (Bacabal, MA)</b>	Maré (Medina, MG)
<b>Caracol (São Paulo, SP)</b>	Mundo carta (Guajará- Mirim, RO)

Fonte: FRiedmann (2012, p. 70).

A amarelinha, antiga brincadeira cujo objetivo é fazer um percurso em um dado “caminho” traçado, simbolizava, em suas origens, o percurso feito pelos seres humanos no decorrer da vida. Muito popular em nosso país, é brincadeira de norte a sul, com grande diversidade de nomes e versões. No Quadro 05 foram inclusos os jogos bola.

Quadro 5 - Jogos de bola. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro *A arte de brincar*.

<b>JOGOS DE BOLA</b>	
<b>Alerta (Santa do Parnaíba, SP)</b>	Futebol de cego (Embu das Artes, SP)
<b>Ameba de equipe (Belo Horizonte, MG)</b>	Garrafobol (São Paulo, SP)
<b>Baleado (João Pessoa, PB)</b>	Gol a gol (Lençóis Paulista, SP)
<b>Base 4 (Marinópolis, SP)</b>	Gulu ou Doidinho (João Pessoa, PB)
<b>Bente atlas (Belo Horizonte, MG)</b>	Linha (Marília, SP)
<b>Bets (Lençóis Paulista, SP)</b>	Múmia em ação (Pontalinda, SP)
<b>Boliche de perguntas (Araçuí, MG)</b>	Ordem (Salvador, BA)
<b>Cabriola, onde está a bola? (Goiás Velho, GO)</b>	Paredão (Belo Horizonte, MG)
<b>Cachorro no osso (Alto Paraíso, GO)</b>	Paribola (Corumbá, MS)
<b>Carne crua (Curitiba, PR)</b>	Passa 10 (São Paulo, SP)

<b>Doente, morto e caveira (Marília, SP)</b>	Piano bola (Praia Grande, SP)
<b>Espirrobol (Porto Alegre, RS)</b>	Queimada abelha rainha (São Carlos, SP )
<b>Flor (Campinas, SP)</b>	Queima-senta (São Paulo, SP)

Fonte: Friedmann (2012, p. 71).

A bola é um jogo antigo e popular no mundo. Este jogo originou não somente ao futebol, mas a inúmeros outros jogos e brincadeiras em diversos países.

No Quadro 06 foram inclusos os jogos de construir.

Quadro 6 - Jogos de construir. Elaborada por Friedmann com base em pesquisa para sua tese de mestrado e compilada no livro A arte de brincar

<b>JOGOS DE CONSTRUIR</b>	
<b>Alerta (Santa do Parnaíba, SP)</b>	Futebol de cego (Embu das Artes, SP)
<b>Ameba de equipe (Belo Horizonte, MG)</b>	Garrafobol (São Paulo, SP)
<b>Baleado (João Pessoa, PB)</b>	Gol a gol (Lençóis Paulista, SP)
<b>Base 4 (Marinópolis, SP)</b>	Gulu ou Doidinho (João Pessoa, PB)
<b>Bente atlas (Belo Horizonte, MG)</b>	Linha (Marília, SP)
<b>Bets (Lençóis Paulistas, SP)</b>	Múmia em ação (Pontalinda, SP)
<b>Boliche de perguntas (Araçuí, MG)</b>	Ordem (Salvador, BA)
<b>Cabriola, onde está a bola? (Goiás Velho, GO)</b>	Paredão (Belo Horizonte, MG)
<b>Cachorro no osso (Alto Paraíso, GO)</b>	Paribola (Corumbá, MS)
<b>Carne crua (Curitiba, PR)</b>	Passa 10 (São Paulo, SP)
<b>Doente, morto e caveira (Marília, SP)</b>	Piano bola (Praia Grande, SP)
<b>Espirrobol (Porto Alegre, RS)</b>	Queimada abelha rainha (São Carlos, SP)
<b>Flor (Campinas, SP)</b>	Queima-senta (São Paulo, SP)

Fonte: Friedmann (2012, p. 72).

Quanto a esse jogo, segundo Friedmann (2012), as crianças usam sua imaginação, criatividade e constroem brinquedos com quaisquer materiais, tipo: pedrinhas, tampinhas, palitos, sementes, pedaços de papéis, gravetos e dentre outros.

Destarte, nos lúdicos como jogos e brincadeiras a criança desenvolverá capacidades que serão indispensáveis para aprendizagem. Ao utilizá-los

desenvolverá habilidades em afetividades, psicomotoras, esquema corporal, lateralidade, coordenação motora grossa e fina. Assim, enfatizamos que os jogos e brincadeiras são cruciais no processo de ensino aprendizagem da criança, pois trabalham todo o desenvolvimento dela.

## **2.4 O papel do professor de educação infantil no processo de ensino aprendizagem através do lúdico**

A formação de professores na Educação Infantil é um tema que tem sido muito discutido atualmente, devido ao fato de que os educadores são essenciais no processo de ensino aprendizagem do aluno. Contudo, é importante que os docentes ampliem seus conhecimentos, para tanto é necessário que eles tenham condições e tempo de estudarem.

De acordo com Lira (2019, p. 14), o ensino lúdico traz ferramentas para os professores, pois quanto mais introduzir o lúdico, as brincadeiras nas salas de aula, as crianças assimilam da mesma maneira ensinam. Corroborando Souza (2021, p. 38) enfatiza que “a função principal das atividades lúdicas não é apenas o entreterimento dos alunos e o preenchimento do tempo”. Segundo a autora, trata-se de recursos didáticos de grande valor para o ensino. Ademais, a diversão é parte inerente, contudo a mediação do adulto-professor faz com que a promoção de muitos conhecimentos ocorra de forma eficaz.

A Educação Infantil, como uma das etapas da educação básica, que consiste em educar e cuidar de crianças entre zero e seis anos está presente no âmbito das discussões educacionais, seja na esfera governamental, seja no acadêmico- pedagógica. Isso ocorre, sobretudo, devido à reorganização nas políticas públicas voltadas para a criança pequenas. Sendo que as políticas consolidam os direitos infantis já garantidos na constituição federal. Esses avanços trouxeram novas perspectivas, especialmente no que se refere ao atendimento, à prática educacional, à formação de professores, dentre outras (FERNANDES, 2021). Dessa forma e de acordo com o autor supracitado:

Podemos afirmar então, de acordo com o Artigo 208, inciso IV, da CF, que a Educação Infantil em creches e pré-escolas passou a ser, ao menos do ponto de vista legal, um dever do Estado e um direito da criança. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, destaca também o

direito da criança a este atendimento. Assim, a educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica, conforme consta na LDB 9394/96 - (título V, Capítulo II, seção II, Art. 29), e tem como objetivo principal o desenvolvimento integral da criança (FERNANDES, 2021, p. 21).

A criança possui direito e deveres, e que precisam ser respeitados e cumpridos. De acordo com Silva (2015, p. 10) na garantia de cumprir os direitos a uma educação de qualidade e equidade, a escola tem “sofrido modificações no sentido de possibilitar formas de ensinar, diferentes daquelas em que o conhecimento como conjunto de regras bem estruturadas, tinha na pessoa do professor o único arbitro”. Assim, esta mudança tem possibilitado novas metodologias onde o discente possa também construir o conhecimento na interação. Além da, segundo a autora, interação, o trabalho coletivo, a compreensão do outro no jogo da produção do conhecimento tem o papel de possibilitar o desenvolvimento da estrutura do pensamento.

Assim sendo, é pertinente mencionar Silva e Viana (2017) que e compreendem o lúdico como possibilidade do aluno identificar um sistema de regras que admite uma estrutura sequencial e que, com isso especifica a sua moralidade. Nesse contexto, conforme as autoras, cabe ao professor descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que há em sua essência. No entanto, alguns professores não fazem o uso dela em sua metodologia. Ademais, o professor que, apenas transmite um conhecimento mecânico, sem qualquer preparo, de certa forma não se preocupa em compreender por qual processo as crianças constroem na sua escrita ou sua oralidade (LIRA, 2019).

Seguindo o mesmo raciocínio Serrão e Serrão (2015) abordam que a escola acaba sendo a única fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, e cabe aos profissionais de educação à incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças, e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado.

Corroborando Souza (2021, p. 38) “o docente deve analisar as inter-relações entre as crianças e a sua disposição, e em conjunto com as informações necessárias para o processo educativo, delinear as atividades para possibilitar novas aprendizagens”. Diante do mencionado, é válido destacar a Base Nacional

Comum Curricular/ BNCC na Educação Infantil brasileira (BRASIL, 2017). Onde constam que as interações e as brincadeiras são eixos estruturantes das práticas pedagógicas. Ou seja, de acordo com Fernandes (2021) tanto as interações, quanto as brincadeiras estão presentes nas atividades com os pequenos. Outrossim, conforme o autor, a partir disso, a Base estipula seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se.

Portanto, o desempenho desse papel dos direitos de aprendizagem só se dará adequadamente quando, o sistema educacional capacitar adequadamente os educadores ao ensino do lúdico. Dessa forma mencionamos que os alunos terá uma aprendizagem significativa; e aos professores ganhará mais conhecimentos, conhecerá o nível de desenvolvimento dos seus alunos. Contudo, o que se percebe é que as crianças inseridas na escola que estão perdendo o tempo da infância, o brincar, para realizar atividades envolvendo somente a alfabetização (LIRA, 2019).

Neste intuito, destacamos Silva (2015, p. 12), que cita a escola deve despertar no educador “o desejo de observação para detectar problemas que surgem em crianças no decorrer da aprendizagem na escola, e por meio da detecção, que possam encontrar subsídios que ajudem a trabalhar o problema”. Ainda conforme a autora supracitada, possibilitar aos educadores a formação de atitudes positivas em relação a crianças onde a diversidade tem grande valor para o crescimento e desenvolvimento de forma individual do indivíduo.

Ainda é pertinente ressaltarmos que a criança ao iniciar sua caminhada escolar, passa por um grande momento de assimilação com o mundo que está a sua volta, onde fantasia tudo que possa envolver brinquedo, onde se verifica que o brincar é nato em sua vida. Mais uma vez destacamos a necessidade da formação em ludicidade aos professores.

Para Lira (2019) é necessário que os educadores trabalhem com a ludicidade, coordenação motora, assim realizando um trabalho mais centrado na infância de forma beneficiando as crianças, e, colaborando para uma melhor formação da criança, considerando-os sujeitos relevantes do processo aprendizagem.

Nessa ótica, notamos que entre as ferramentas eficazes para uma aprendizagem significativa percebe-se o uso de atividades lúdicas. E reforçamos

que enquanto brinca, o aluno aprende, evidenciando a inclusão e uma maior participação na realização das ações. Destarte, cabe a escola investir nas formações aos educadores. E cabe a este utilizar a criatividade, se esforçar para resgatar o interesse dos estudantes adentro da sala de aula.

Como menciona Souza (2021) é importante destacar que, a motivação do docente no contexto escolar, para adaptar a atividade lúdica é essencial, fazendo com que o aluno seja um participante ativo no desenvolvimento da atividade lúdica e nos métodos pedagógicos da escola. Contudo, a autora alerta que este método não deverá ser adotado apenas como diversão, mas sim, como uma ferramenta para o desenvolvimento do aperfeiçoamento de modo espontâneo e satisfatório para a criança.

### **3 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA: CONTRIBUIÇÃO DOS TEÓRICOS PIAGET E VYGOTSKY**

Considerando que as crianças precisam brincar e é um direito delas, focalizaremos neste capítulo contribuições do Vygotsky, e do Piaget. Assim, Friedmann (2012) afirma que para compreendermos a fundamentação do lúdico na vida da criança busca-se conhecer duas dimensões bastante significativas representadas pelos teóricos Piaget e Vygotsky.

Para Souza (2021) o Fundador da teoria histórica-cultural, Vygotsky impreta uma teoria do desenvolvimento, onde as condições sociais, que são históricas, vão se encontrar em constante influência mútua com os alicerces biológicos do comportamento que irão se desenvolver ao longo da convivência da criança com o espaço físico e social, e é dentro desse experimento social a qual a criança está inserida é que irá desenvolver o seu pensamento estrutural mais complexo.

Na teoria do psicólogo Jean Piaget, temos a contribuição de Fernandes (2021) que cita, ao longo de suas obras e pesquisas, Piaget valorizou muito a ludicidade como fator importante no desenvolvimento infantil. Ademais, as atividades lúdicas são o berço das atividades intelectuais da criança, sendo indispensável à prática pedagógica. Ainda, segundo o autor mencionado na primeira linha deste parágrafo, Piaget aborda que o desenvolvimento da inteligência está em sintonia com as atividades lúdicas, se relacionando com os estágios do desenvolvimento cognitivo da criança. Assim sendo, cada etapa do desenvolvimento infantil está relacionada a um tipo de jogo e isso acontece do mesmo modo a todos os indivíduos.

Mediante as discussões acaloradas, Souza (2021) enfatiza que, o Vygotsky defende a necessidade, o incentivo e os motivos que as crianças precisam usar os jogos. A autora acrescenta que o lúdico para Vygotsky é essencialmente desejos satisfeito que se origina de desejo insatisfeito que por sua vez se torna afetos generalizados das crianças, além disso, o jogo deve se diferenciar de outras atividades, acrescentando que o brincar das crianças é imaginação em ação.

Nesta linha de raciocínio, Lira (2019) contribui mencionando que para Vygotsky, a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza é a origem específica de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se inserem. Segundo a autora, o lúdico é vital para o desenvolvimento da criança, são atividades primárias a ser desenvolvida nos anos iniciais, trazendo benefícios

ao seu aprendizado. Ademais, é no brincar que a criança desenvolve a sua autonomia. Dessa forma:

Na brincadeira a criança cria uma situação imaginária. Parece-me que esse é o critério que deve ser adotado para distinguir a atividade de brincar dentro do grupo geral de outras formas de atividade da criança. Isso torna-se possível em razão da divergência, que surge na idade pré-escolar, entre o campo virtual e semântico (VYGOTSKY, 2008, p. 26).

O autor constatou em muitas de suas pesquisas que no início da infância, explorar o ambiente é uma das maneiras mais poderosas que a criança tem (ou deveria ter) à disposição para aprender. Ela se diverte ao ouvir os sons das teclas de um piano, apertar e morder para examinar a textura do ursinho de pelúcia e assim por diante.

Assim sendo, percebemos na teoria do Vygotsky que a criança envolve-se em um mundo imaginário, nos quais atingem todos os seus desejos, aproveitando o lúdico a criança explana o mundo em sua volta, vivenciando suas fantasias. Ademais, ao mesmo tempo em que em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo (FRIEDEMANN, 2012).

Em sua teoria, Vygotsky partiu do princípio de que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nessa perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que essa é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Além disso, Vygotsky se refere à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos (FERNANDES, 2021).

Segundo Lira (2019), para Vygotsky (1998), o brinquedo ajuda no desenvolvimento da criança de forma que a mesma consegue diferenciar as relações entre o brincar e suas ideias, assim deixando de ser dependente das pessoas que os rodeiam, assim conseguindo incentivo em seu desenvolvimento.

Ademais, Vygotsky percebeu e reconheceu nos brinquedos um grande e excelente aliado de contribuição na aprendizagem infantil, pelo fato de oportunizar a criança experiências e situações sócios culturais, muito além de seu plano terreno, cujas atividades viverão futuramente (SOUSA; VIANA, 2017).

Ainda com relação à discussão da função do brinquedo na teoria do

Vygotsky, segundo Souza (2021, p. 27) faz referência à “brincadeira do *faz-deconta* especificamente, como exemplo, brincar de estudar, fazer um cavalo de um cabo de vassoura ou brincar simplesmente de casinha, como há outros diversos brinquedos”. Entretanto, de acordo com o autor, a brincadeira do *faz de conta* é a mais mencionada no discurso do teórico Vygotsky sobre a importância da ajuda do brinquedo para o desenvolvimento.

Assim, durante a brincadeira do *faz de conta*, a criança exerce uma determinada função conforme a brincadeira que está em andamento, como mãe e filha ao brincar de casinha, professora e aluno ao brincar de escola, e, ao improvisar, faz com que a mesma seja conduzida a uma determinada regra, desempenhando assim, uma função social. São brincadeiras com uma função específica uma condição imaginária compreensível e uma norma latente posta (SOUZA, 2021).

Diante dos debates oportunizados pelos teóricos, percebemos que na teoria de Piaget sobre o desenvolvimento e aprendizagem destaca a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança, o qual se relaciona com o desenvolvimento da afetividade e da socialização da mesma, apresentando a teoria dos estágios de desenvolvimento, onde um estágio é por ele caracterizado por uma ordem de aquisições constantes, de forma sucessiva e não apenas cronológica, dependendo da experiência do sujeito e não apenas de sua maturação ou do meio social.

Para Fernandes (2021), as contribuições do Jean Piaget no desenvolvimento das crianças através da ludicidade, são representadas por três tipos de jogos: Jogos de exercícios, simbólicos e os de Regras, que se desenvolverão durante os estágios de vida da criança.

Corroborando Friedmann (2012) enfatiza que *o jogo infantil* no contexto do Piaget, é classificado nas diferentes fases ou estágio do desenvolvimento da criança, onde distingue três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança e fundamenta a classificação por ele proposta: o exercício; o símbolo; a regra. Conforme, a seguir:

- Jogos de exercícios: acontecem logo nos primeiros anos de vida, no período sensório-motor que vai de 0 a 2 anos de idade. Nesse período a criança brinca, mas não tem o conceito de regras. Ela repete gestos, emite sons, agita os braços e pernas apenas pelo prazer de executá-los.
- Jogos simbólicos: acontecem no período pré-operatório, dos 2 aos 7

anos de idade, adquirindo a capacidade de representação mais fiel à realidade. Através do símbolo, a criança consegue preencher a falta de um objeto por outro, representando aquilo que quer. Piaget (2013, p.120) diz que “Consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos seus desejos, sempre separando o significativo e o significado”.

- Jogos de regras: acontecem no período operacional concreto, dos 7 aos 11 anos, e se seguirão no desenvolvimento de toda a vida adulta. É uma forma lúdica que socializa os indivíduos por meio da interação entre os pares, sendo regido pelas regras impostas ou que serão de comum acordo entre todos. Diferente do jogo simbólico, o jogo de regras necessita da socialização entre pessoas (FERNANDES, 2021, p. 30).

Assim sendo, percebemos pelo fragmento mencionado que Piaget apresenta o jogo como uma metodologia de suma importância em todas as etapas de desenvolvimento da pessoa, pois trabalha tanto no intelectual, moral, social e cognitivo. Diz ainda, que ao jogar ela vai além e pode transformar a realidade, superando seus medos, ansiedades e limitações.

Ademais, ensina o respeito aos limites, trabalha com a alegria ao ganhar e com a decepção ao perder e mais importante, socializa, trazendo uma interação entre os seres humanos. E por fim, de acordo com Fernandes (2021), Piaget declara que através da brincadeira, a criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra, propiciando a expressão do imaginário, aquisição de regras e novos conhecimentos.

Destarte, que o jogo é igualmente uma atividade conduzida por regras (PIAGET, 1964). O manuseio de componentes de acordo com seu intuito próprio, é para alcançar resultados verdadeiros, em vez de meramente visualizar na imaginação, age como uma condição de mudança em meio a ação com objetos palpáveis e ações com significações (SOUZA, 2021). Dessa forma, é importante que a brincadeira proporcione um cenário estimulador para a atividade mental da criança e de sua capacidade de cooperação, utilizando-se, ou não, de regras previamente determinadas.

#### **4 METODOLOGIA**

A presente pesquisa, quanto ao objeto, é exploratória e descritiva, por proporcionar maior familiaridade com o problema (GIL, 2002).

Em relação a abordagem, é de natureza qualitativa da entrevista em Educação, podendo ser tratada de um tipo de procedimento metodológico que permite compreender a realidade onde se dá a entrevista, isto é, o universo escolar da Educação Infantil.

Para Godoy (1995, p. 58 ), a pesquisa qualitativa:

Não procura enumerar e/ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados, envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada; procurando compreender os fenômenos segundo as perspectivas dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em estudo.

Considerando a pesquisa qualitativa, foi escolhida uma entrevista estruturada para utilização com os sujeitos participantes com perguntas abertas em que o entrevistado possa responder dentro de uma conversa informal, sofrendo alterações no decorrer da mesma.

Segundo Vieira (2005, p. 70), “[...] observação é uma das técnicas de coleta de dados utilizada em quase toda pesquisa, significa aplicar atentamente os sentidos a um objeto para adquirir um conhecimento claro”. Entrevista é uma técnica em que o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas, com o objetivo de obtenção dos dados que interessam a investigação. Análise documental é realizada a partir de documentos.

A pesquisa foi de natureza qualitativa por ser uma abordagem que possibilita ao pesquisador uma compreensão detalhada do objeto de estudo. Quanto a análise dos resultados será utilizada a análise do discurso, está “consiste numa técnica de análise que explora as relações entre discurso e realidade” (Mozzato e Grzybovski 2011, p. 737-738)

#### **4.1 Local da Pesquisa**

A pesquisa foi realizada em uma escola de Educação Infantil, Pré II da rede municipal de Pinheiro – MA.

O Jardim de Infância Pequeno Príncipe tem 198 alunos no turno matutino e

vespertino, são 26 professores no total, sendo que nem todos possuem graduação e pós graduação.

As atividades lúdicas são feitas na sala de aula por não possuírem espaço adequado.

A infraestrutura da instituição possui 13 cômodos ao total, sendo uma secretaria, seis salas de aula, três banheiros, um almoxarifado, uma cozinha e um pátio onde acontece as reuniões de pais e mestres e também acontece as apresentações dos projetos trabalhados. A instituição possui também onze alunos com deficiência, e algumas crianças com dificuldades no aprendizado. A escola tem seu funcionamento nos dois períodos (matutino e vespertino) atendendo do maternal ao infantil III ( Pré II).

## **4.2 Participantes**

Quanto aos sujeitos participantes desta pesquisa, a mesma conta com 02 (duas) professoras do Pré II, do sexo feminino, em 2 (duas) salas de aula, sendo 1 sala com 18 alunos e outra sala com 20 alunos com a faixa etária de 5 e 6 anos de idade.

As professoras tem curso superior, sendo graduadas em Pedagogia e Pós graduação, uma tem especialização em Docência para Educação Infantil e anos iniciais e atua na área há 15 anos, a outra tem especialização em Gestão e Supervisão Pedagógica e atua na área há 23 anos.

### **4.2.1 Critérios de Inclusão dos Participantes**

- Professores do Pré II;
- Professores exercendo o cargo.

### **4.2.2 Critérios de Exclusão**

- Professores que não são do Pré II.
- Professores que estão de licenças ou que estão em desvio de função.

## **4.3 Aspectos Éticos da Pesquisa**

A referida pesquisa foi realizada mediante assinatura de TCLE conforme a resolução n 510/16 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), em vigor em todo o Território Nacional (BRASIL, 2016 apud SILVA, 2021, p.27) esse termo garante que as informações sejam confidenciais e utilizadas somente na divulgação desta pesquisa. Seu objetivo é esclarecer e proteger os participantes da pesquisa, assegurando-lhes seu bem-estar.

#### **4.4 Instrumento de Coleta de Dados**

Apresento aqui a coleta de dados diante das atividades seguindo a metodologia abordada, foi realizada uma pesquisa estruturada, com perguntas abertas em que o entrevistado (a) pode responder dentro de uma conversa informal, onde permitiu conhecer a realidade vivida por duas professoras da educação infantil.

#### **4.5 Procedimentos de Análise e Coleta de Dados**

A pesquisa foi realizada em uma escola de educação infantil, na rede municipal de ensino, localizada na cidade de Pinheiro – MA. Esta possui do maternal ao Pré II. O estudo foi feito em duas salas diferenciadas do Pré II, uma sala com 18 alunos e a outra com 20 alunos na faixa etária de 5 e 6 anos de idade com duas professoras de curso superior, graduadas em Pedagogia e Pós graduação, sendo que uma atua na área há 15 anos e a outra atua na área há 23 anos, na qual chamaremos de Professora P1 e Professora P2.

## 5 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E RESULTADOS

Em entrevista com as duas professoras da educação infantil, na qual chamaremos de Professora P1 e Professora P2, procuramos conhecê-las melhor, sendo que a Professora P1 tem 15 anos de trabalho, sempre na mesma escola, atuando na educação infantil, sendo graduada em Pedagogia e Pós graduação. A Professora P2 tem 23 anos de trabalho e também sempre atuou na mesma escola na educação infantil, também possui graduação em Pedagogia e Pós graduação. Para compreendermos melhor suas atividades como profissional, perguntamos primeiramente: Qual a importância do lúdico na educação infantil?

<i>P1- É importante porque proporciona uma aprendizagem interativa e prazerosa, pois através da mesma a criança aprende brincando</i>
---

<i>P2- Através da ludicidade, o aprendizado se torna mais prazeroso.</i>
--

Nada melhor do que auxiliar atividades lúdicas no processo de aprendizagem da criança na educação infantil, pois trabalha a atenção, a imaginação, os aspectos motores, onde a criança aprende de forma significativa tornando um ensino de qualidade. De acordo com Soares (2010, p. 18) esclarece que as atividades lúdicas estão presentes em todas as classes sociais, onde crianças de várias idades brincam, se divertem através da ludicidade.

Em outro momento perguntamos: A Secretaria de Educação já possibilitou alguma formação continuada que tratasse do lúdico? Se sim. Como foi?

P1-Não
--------

P2- Não
---------

As professoras citam que nunca foram oferecidas nenhuma formação continuada sobre o lúdico, sendo que é de suma importância, pois é através dessa formação que o professor pode adquirir saberes e competências necessárias para seu ofício. Sem uma formação adequada o professor não consegue exercer suas atividades com a qualidade necessária. Muitos são os educadores de educação infantil que estão em sala de aula sem formação adequada, além de receberem remuneração baixa e trabalharem em condições precárias. Os debates tem indicado a necessidade de uma formação mais aprofundada para os profissionais tanto da pré-

escola, como as creches, onde levem em consideração os conhecimentos já acumulados no exercício profissional.

Em resposta a esse debate a LDB nos diz em seu Art. 62 que:

A formação dos docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores em educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal.

Isso significa que a capacitação deve acontecer o mais rápido possível, as diferentes redes de ensino tem o grande papel de proporcionar a esses profissionais essa capacitação, onde as experiências daqueles que já trabalham com as crianças sejam aproveitados e respeitados, pois além da formação, que é de grande importância, as experiências vividas em sala de aulas são muito valiosas, proporcionando assim um ambiente acolhedor, onde a aprendizagem das crianças é a principal meta.

A terceira pergunta foi: Quais atividades que você realiza que envolve o lúdico?

P1- <i>Leituras, jogos, gincanas, brincadeiras etc.</i>
---

P2- <i>Jogos educativos, brincadeiras direcionadas sempre relacionadas ao conteúdo ou temas trabalhados.</i>
--

As professoras P1 e P2 aplicam atividades lúdicas nas salas, onde apreciam o desenvolvimento das crianças, sendo que as crianças se envolvem mais quando se trata de uma atividade de se locomover brincando, errando e acertando de maneira a aprender sem medo.

Nas palavras de Kishimoto, o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre e engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO, 1997, p. 37).

Avançando a entrevista, perguntamos: Como você avalia os espaços e materiais disponibilizados na escola para as atividades lúdicas?

P1 - O espaço da escola é pequeno, e a escola não disponibiliza os materiais para as atividades
---

lúdicas
---------

P2 - Péssimos. Quando realizamos alguma atividade lúdica é na sala de aula e os recursos são confeccionados pelos professores.
--

Analisando as falas das professoras e a realidade da escola, nos deparamos com espaços pequenos, onde todo cuidado para desenvolver qualquer atividade é necessário para que não haja situações desagradáveis. É no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas transformando-a em um pano de fundo no qual se inserem emoções. Nessa dimensão, o espaço é entendido como algo conjugado ao ambiente e vice-versa.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 21-22): “As crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem”. Ainda está no Referencial que “o conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim o fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação”. Assim, as interações que ocorrem dentro dos espaços são de grande influência no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

E perguntamos também: Em sua opinião, em que aspectos do desenvolvimento infantil, as atividades lúdicas podem contribuir?

P1 - Facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita também os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.
--

P2 - No desenvolvimento em geral, físico, cognitivo etc.
--

Observa-se que as P1 e P2 independentemente de suas dificuldades, reconhecem o valor lúdico na educação infantil e trazem atividades para seus alunos para o desenvolvimento do ensino aprendizagem.

Vygotsky (1998) afirma que o jogo infantil transforma a criança, graças a imaginação, os objetivos produzidos socialmente, Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, e o imprevisível.

Continuando a entrevista, perguntamos: Quais os maiores desafios enfrentados para trabalhar o lúdico em sala de aula?

--

P1- São os recursos didáticos, pelos quais não são disponibilizados os materiais.
---

P2- o tempo para confecção dos recursos.
--

Analisando as falas das professoras, sinto que quando se quer ensinar, utilizamos vários métodos para atrair a atenção das crianças. E como o tema é “brincando que se aprende” o professor pode utilizar vários objetos ou recursos para transformar em brinquedos. Para Smole et al (2000, p.14) “as atividades lúdicas promovem desafios, geram prazer e novos conhecimentos, mas para que isso aconteça, é preciso criar um ambiente próprio para uso do jogo em sala de aula e explorá-lo com base nas possibilidades pedagógicas.

Avançando na entrevista, perguntamos: As crianças brincam de quê na escola? O que elas aprendem enquanto brincam?

P1 - Elas brincam de pular corda, amarelinha, boca de palhaço, dança da cadeira, etc. aprende regras, habilidades físicas, aprende a ganhar e a perder
--

P2 - Jogos e brincadeiras diversas que envolvem canções, regras, movimentos corporais, etc. Com isso, elas aprendem a respeitar o próximo, obedecer regras, organizar o raciocínio, percepção etc.
--

Através do jogo, a criança compreende o mundo a sua volta, aprende regras, testa habilidades físicas, como correr, pular, aprendendo a ganhar e a perder. O brincar desenvolve também a aprendizagem da linguagem e habilidade motora. Segundo Piaget (1976), o jogo evolui e muda ao longo do tempo em função da estrutura cognitiva. Em consequência disso podem ser detectadas três categorias de jogos que são: de exercícios, simbólico e de regras.

Perguntamos também: Quais os pontos positivos e negativos na utilização do lúdico na Educação Infantil?

P1- Positivos: A criança aprende brincando.
---

Negativos: Não temos formação e muito menos oficina para ajudar no trabalho do professor
--

P2- Positivos: Trabalhando o lúdico a criança aprende brincando.
--

Negativos: Não disponibilizamos de recursos e espaços apropriados na escola.
--

Analisando as falas das professoras, percebi que para realizar atividades lúdicas é importante ter um espaço adequado e agradável para que a criança se sinta a vontade e acolhida neste espaço para atuar de forma individual ou em grupo.

Segundo Wallon (1986, p. 117) “[...] brincar de subir e descer, de por e tirar, de empilhar e derrubar, de fazer e desfazer, de criar e destruir. Educar neste momento é sinônimo de preparar o espaço adequado, o espaço brincando, isto é, explorável”.

O jogo oferece ao aluno a possibilidade de aprender a lidar com situações de conflitos, montar estratégias, entender que um ganha e outro perde e trabalhar em grupo, ações que trabalham muito a interação social que refletirão no contexto social.

Analisando os discursos produzidos pelas professoras observa-se que elas estão bem presentes nas brincadeiras, utilizando-as como mais uma forma de aprendizagem, estando sempre presente para moderar o momento e transformando o lúdico como algo proveitoso e com sentido para a criança. Mas, sabe-se que nem sempre a ludicidade acontece dessa forma portanto, enxergamos a necessidade de melhor capacitação desses profissionais para fazer do momento lúdico algo proveitoso e educativo.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste estudo nos possibilitou observar que, de fato a ludicidade imprime grande importância no processo ensino-aprendizagem dos alunos da educação infantil.

Verifica-se que a pesquisa realizada em relação ao lúdico no processo ensino-aprendizagem da educação infantil da escola Pequeno Príncipe do município de Pinheiro – MA, foi de total relevância, não somente do ponto de vista acadêmico, mas como reflexão para o desempenho profissional na educação infantil.

Assim percebe-se que a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil facilitam o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, pois contribui de forma ativa para que os alunos sintam-se motivados para assimilar os conteúdos trabalhados.

Constatou-se por meio da ludicidade, que jogos e brincadeiras em sala de aula, é uma grande conquista para os alunos, pois o brincar é algo inerente a vida humana, que perpassa por várias fases. Dessa forma, o lúdico como recurso pedagógico, ganha força, pois se firma como ferramenta necessária no processo de aprendizagem dos alunos.

Percebeu-se que o resgate do lúdico para o aprender em sala de aula deve ser analisado e compreendido como uma abordagem metodológica que promove na criança o processo de elaboração e construção de diversos conhecimentos, por meio do que lhe foi oferecido quer seja com jogos, quer seja com brincadeiras, experimentando dessa maneira, o aprender com prazer.

Sabe-se o quanto é necessário que a escola, em âmbito geral, precisa buscar estratégias para sua proposta de trabalho em relação ao uso da ludicidade, sobretudo, para garantir um aprender mais sólido e mais contextualizado que proporcione aos educandos a participação direta nesse processo de aprendizagem, tornando-os atores principais nesse processo, a fim de que eles sejam agentes multiplicadores. Em relação aos objetivos, eles foram alcançados, pois se apresentaram sugestões de brincadeiras como canal para o processo de ensino-aprendizagem.

Os resultados apontaram que as brincadeiras de fato fazem parte do mundo infantil. Sendo de suma importância que a escola adote práticas pedagógicas voltadas

para atender aos interesses dos alunos no que diz respeito ao aprender.

Mediante o exposto, considera-se que ainda é importante que os profissionais deveriam ter mais cursos de aperfeiçoamentos, de modo que possam ser capacitados sobre a temática e para que possam contemplar a ludicidade nos seus planejamentos e nas aulas.

Com esta pesquisa, não tive a intenção de esgotar todo o assunto referente ao lúdico, mas, diante do exposto, entendemos que há necessidade que esta temática continue sendo alvo de estudos e investigação, a fim de que essa prática seja levada para todas as escolas, bem como ampliar para outros níveis de escolarização.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. Loyola: São Paulo, 1998.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. *In*: KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-uploads/2018/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em: 20 out. 2022.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Referencial curricular para a Educação Infantil**. Vol. 1 Brasília: MEC/SEI, 1998.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, jul. 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. São Paulo: Aprender brincando. 2015.

CHATEAU, J. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

DIAS, M. C. M. Metafora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. *In*: KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

FERNANDES, D. A. **O Lúdico Como Elemento Mediador no Processo de Ensino Aprendizagem no Contexto do Programa Criança Feliz**. 2021. Trabalho de Conclusão Final (Especialização em Práticas Pedagógicas) - Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Práticas Pedagógicas, Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Itapina, Colatina, 2021.

FERNANDES, M.; BREU, S. **Os segredos da alfabetização**. São Paulo: Ediouro, 2001.

FONTANA, R.; CRUZ, N. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários a prática educacional**.

São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1992.

FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão.** São Paulo: Moderna, 2012.

FÜHR, F. **O Brincar e o Desenvolvimento Psíquico da Criança.** 2014. 33f. (Bacharelado em Psicologia) - Departamento de Humanidades e Educação, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Santa Rosa, 2014.

GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, abr. 1995.

GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.  
KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Perspectivas Atuais: Belo Horizonte: Cengage leoming, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1997.

KISHIMOTO, T. **O brincar e suas teorias.** São Paulo. Cengage leoming, 2008.

LIRA, J. P. **O Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Tocantins, Campus Universitário Prof. Dr. Sergio Jacintho Leonor, Arraias – TO, 2019.

MOZZATO, A. R.; GRZYBOVSKI, D. Análise de Conteúdo como Técnica de Análise de Dados Qualitativos no Campo da Administração: Potencial e Desafios. **RAC**, Curitiba, v. 15, n. 4, p. 731-747, jul./ago. 2011

MONTI, D. **O jogo pelo jogo, a atividade lúdica na educação da criança e adolescente.** Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

NEGRINE, A. **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico.** Caxias do Sul: Edusc, 1994.

PIAGET, J. **A formação do símbolo da criança, imitação, jogos e sonhos, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

PIAGET, J. **A formação do símbolo da criança**. Rio de Janeiro. Zahar. 1975.

PIAGET, J. **A formação do símbolo da criança**. São Paulo: Livros Técnicos e Científicos, 1990.

PIAGET, J. **A formação do símbolo da criança**: imitação, jogo, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1964.

RABELLO, E.; PASSOS, J. S. **Vygotsky e o desenvolvimento humano**. 2011 (Online). Disponível em: <http://www.josesilveira.com/artigos/Vygotsky.pdf>. Acesso em 15 maio 2015.

RAUL, M. C. T. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2007.

REGO, T. C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

RODRIGUES, E.; ROSIN, S. M. **Infância e práticas educativas**. São Paulo: Eduem, 2007.

SERRÃO, M. R. P.; SERRÃO, M. R. S. **O lúdico como recurso didático na educação infantil**. 2015. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Pólo Gurupá, PA, 2015.

SILVA, L. M. R. **A Contribuição do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem**: uma Visão Psicopedagógica. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado de Psicopedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação Curso de Psicopedagogia, João Pessoa, 2016.

SILVA, M. P. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade Brasil Central, Universidade Estadual da Paraíba, Paraíba, 2015.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. A. **Jogo e a educação da infância**: muito prazer em aprender. Curitiba: IbpeX, 2011.

SOUSA, A. A.; VIANA, D. C. **A Importância Do Lúdico Na Educação Infantil No Processo Ensino E Aprendizado Na Escola Municipal Irmã Dulce Pré- II**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal Rural da Amazônia, 2017.

SOUZA, A. S. **O Lúdico na Prática Pedagógica**: O Desenvolvimento e Aprendizagem das Crianças das Escolas Públicas do Município de São Luís Gonzaga - Maranhão – Brasil. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa, 2021.

VIEIRA, L. A. **A pesquisa em educação**: organização do Trabalho Científico. Curitiba: IBPEX, 2005.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

WALLON, H. **Origem do caráter na criança**. São Paulo: Ática, 1986.