

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, SAÚDE E TECNOLOGIA
CURSO DE PEDAGOGIA

JULIANA MARIA DE BARROS PESSOA

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE NA ESCOLA TIA MARIA
FEITOSA, EM GRAJAÚ - MA**

Imperatriz
2023

JULIANA MARIA DE BARROS PESSOA

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE NA ESCOLA TIA MARIA
FEITOSA, EM GRAJAÚ – MA**

Monografia apresentada ao curso de
Pedagogia da Universidade Federal do
Maranhão, para obtenção do Grau de
Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Roni César Andrade de
Araújo

JULIANA MARIA DE BARROS PESSOA

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE NA ESCOLA TIA MARIA
FEITOSA, EM GRAJAÚ – MA**

Monografia apresentada ao curso de
Pedagogia da Universidade Federal do
Maranhão, para obtenção do Grau de
Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. RONI CÉSAR ANDRADE DE ARAÚJO (Orientador)

Prof. LUCIANO ROCHA DA PENA (Examinador)

Profa. CRISTINA TORRES FERREIRA (Examinadora)

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

PESSOA, Juliana Maria de Barros.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE NA ESCOLA
TIA MARIA FEITOSA, EM GRAJAÚ MA / Juliana Maria de Barros
PESSOA. - 2023.

48 f.

Orientador(a): Roni César Andrade de ARAÚJO.
Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,
Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, 2023.

1. Educação Infantil. 2. Escola. 3. Lúdico. 4.
Professor. I. ARAÚJO, Roni César Andrade de. II. Título.

Dedico este trabalho a Deus, pois tem sido meu amigo fiel, a minha mãe pelo apoio e compreensão e a minha amada filha.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo apoio para realização desse trabalho.

A minha mãe Maria da Paz de Barros Pessoa por todo o apoio, carinho, atenção e dedicação durante toda essa trajetória do curso de Pedagogia, e a minha filha Marisa Rita de Barros Pessoa, pelo carinho e pelas alegrias proporcionadas.

Ao meu orientador, Roni César Andrade de Araújo, por acreditar em minha capacidade e pela paciência e dedicação que mostrou durante todo esse percurso.

Agradeço aos professores do curso de PROFEBPAR pelo carinho e pelos ensinamentos dados por todo o curso.

A cada um dos meus colegas de curso e, a todos aqueles que de alguma forma contribuíram para a elaboração deste trabalho.

A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.

(Paulo Freire)

RESUMO

Ao longo do presente trabalho apresenta-se dados sobre atuação pedagógica lúdica com foco na realidade do Centro Municipal de Educação Infantil Tia Maria Feitosa na cidade de Grajaú do Maranhão. Tendo como interesse de estudo teórico bibliográfico um aprendizado técnico sobre a ludicidade trabalhada pedagogicamente em unidade escolar municipal de educação Infantil na cidade de Grajaú - MA, bem como alcançar um aprendizado prático por meio de estudo de campo entrevistando professores em sua escola a respeito da atuação alfabetizadora com ludicidade. Esta é a intenção, o interesse por esta linha de pesquisa. Logo, a escolha do tema “O lúdico na educação infantil” se refere a analisar a contribuição dos professores com a ludicidade para aprendizagem das crianças. O objetivo deste tipo de pesquisa é de conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado assunto ou problema, tornando-se um instrumento indispensável para qualquer pesquisa. Foram desenvolvidas as técnicas de revisão bibliográfica e abordagem quantitativa tentando explicar um problema através de teorias publicadas em livros ou obras do mesmo gênero. O tema foi escolhido a partir da necessidade de chamar a atenção dos professores da educação infantil para propor aos seus alunos uma aula mais agradável e descontraída. Utilizando materiais bibliográficos e virtuais, questionário de entrevista e apuração de dados para complementar o corpo do presente trabalho, busca-se apresentar particularidades históricas, legislativas, pedagógicas e profissionais como um todo sobre a ludicidade empregada na referida unidade escolar no ano de 2023 nesta cidade de Grajaú.

Palavras-chave: Escola. Educação Infantil. Lúdico. Professor.

ABSTRACT

Throughout this work, data on playful pedagogical activities are presented with a focus on the reality of the Municipal Center for Early Childhood Education Tia Maria Feitosa in the city of Grajaú do Maranhão. With the interest of a theoretical bibliographic study in technical learning about playfulness worked pedagogically in a municipal school unit for early childhood education in the city of Grajaú - MA, as well as achieving practical learning through field study interviewing teachers in their school regarding the performance literacy teacher with playfulness. This is the intention, the interest in this line of research. Therefore, the choice of the theme "Playfulness in early childhood education" refers to analyzing the contribution of teachers to playfulness for children's learning. The objective of this type of research is to understand and analyze the main theoretical contributions that exist on a given subject or problem, making it an indispensable instrument for any research. Bibliographic review techniques and a quantitative approach were developed trying to explain a problem through theories published in books or works of the same genre. The theme was chosen based on the need to attract the attention of early childhood education teachers to offer their students a more pleasant and relaxed class. Using bibliographic and virtual materials, interview questionnaire and data collection to complement the body of this work, we seek to present historical, legislative, pedagogical and professional particularities as a whole about the playfulness employed in the aforementioned school unit in the year 2023 in this city from Grajaú.

Keywords: School. Child education. Ludic. Teacher.

LISTRA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico nº 1 - Ilustração de dados estatístico da questão nº 5.1.....	31
Gráfico nº 2 – Ilustração de dados estatístico da questão nº 5.2.....	32
Gráfico nº 3 – Ilustração de dados estatístico da questão nº 5.3.....	33
Gráfico nº 4 – Ilustração de dados estatístico da questão nº 5.4.....	35
Gráfico nº 5 – Ilustração de dados estatístico da questão nº 5.5.....	36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 A LUDICIDADE E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....	12
1.1 Brinquedos e jogos na educação infantil.....	19
1.2 Definição de ludicidade e sua aplicação na alfabetização escolar.....	23
1.3 A Base Nacional Comum Curricular - BNCC favorável a pedagogia lúdica.....	25
2 A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	26
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	29
4 EXECUÇÃO DO ESTUDO DE CAMPO.....	30
4.1 Caracterização da escola.....	30
5 RESULTADO E DISCUSSÃO.....	31
6 CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICE.....	44 a 46

INTRODUÇÃO

O tema “O lúdico na educação infantil” tem como objetivo analisar a contribuição dos professores no uso da ludicidade para a aprendizagem das crianças. A intenção é adaptar a criança a um mundo alegre e descontraído, possibilitando que adquiram novos conhecimentos e interajam umas com as outras, de maneira que favoreça o desenvolvimento de suas habilidades, como atenção, memorização e imaginação. Isso é necessário para que tenham uma boa aprendizagem de forma que chame a atenção das crianças.

Sabe-se que quanto mais os professores usam o lúdico, brincadeiras e jogos na sala de aula, mais as crianças assimilam o conteúdo dado. Com o lúdico, a criança se torna uma porta aberta para conhecimentos e a brincadeira na sala de aula se transforma em um novo aprendizado para educação infantil. Sendo assim, o lúdico é de grande importância na vida dos alunos. Sem brincadeira, jogos e dramatizações, o universo infantil na sala de aula perderia seu encanto e motivação para participar da vida escolar.

O tema foi escolhido a partir da necessidade de chamar a atenção dos professores da educação infantil para propor aos seus alunos uma aula mais agradável e descontraída. Através do lúdico, jogos e brincadeiras, percebe-se que os alunos interagem, aprendem e se divertem ao mesmo tempo. O papel do professor é importante nessa metodologia, pois usando a imaginação e criatividade durante o momento das brincadeiras na sala de aula motiva as crianças e elas aprendem brincando.

A contribuição do lúdico para os professores da educação infantil é que o brincar social reflete o grau em que a criança interage com as outras, enquanto o brincar cognitivo mostra o desenvolvimento mental da criança. Para que isso aconteça, a criança precisa de experiência concreta, motivações, desafios e situações-problema, como o desenvolvimento da linguagem oral. O uso do lúdico, jogos e brincadeiras são instrumentos muito importantes para o aprendizado dos alunos na educação infantil.

É importante que os professores utilizem os jogos como instrumento lúdico para a aprendizagem, pois é através dos jogos e brincadeiras na sala de aula que a criança terá facilidade em aprender. O lúdico desenvolve os fatores sociais e culturais, contribui para uma boa estrutura física e mental e torna mais fácil sua

socialização com o mundo que lhe rodeia.

O objetivo geral é analisar a contribuição dos professores no uso da ludicidade para a aprendizagem das crianças, e os objetivos específicos são: identificar as contribuições dos jogos e brincadeiras dos alunos da educação infantil; analisar de que forma o lúdico é importante para aprendizagem na educação infantil; identificar relação da ludicidade com o processo de aprendizagem na escola Tia Maria Feitosa de Grajaú – MA.

Estudos atuais têm se preocupado em observar a infância e suas brincadeiras visando compreender as formas de sociabilidade da criança e seu diálogo com a cultura adulta. Assim, percebeu-se que a criança, sua infância e sua produção cultural são dignas de serem estudadas em si mesmas e não apenas baseadas no que os adultos pensam dela.

O processo de socialização, que antes era entendido como uma preparação para a fase adulta, passou a focar nas práticas e experiências de autonomia da criança. A brincadeira é uma das linguagens que se destacam na infância e é através dela que a criança significa e ressignifica o mundo, constituindo suas próprias práticas culturais.

Segundo Vygotsky (1984, apud WAJSKOP, 2007), é na brincadeira que a criança consegue superar seus limites e vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, desenvolvendo sua consciência. Dessa forma, é na brincadeira que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. Brincando, elas podem desenvolver sua imaginação, além de criar e respeitar regras de organização e convivência, que serão utilizadas no futuro para a compreensão da realidade. A brincadeira permite também o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como o do raciocínio e inteligência.

É importante que os professores ensinem os alunos usando o lúdico. A criança que aprende com jogos ou brincadeiras cresce mais inteligente e hábil, absorvendo os conhecimentos com mais facilidade.

Será desenvolvida a técnica de revisão bibliográfica e abordagem quantitativa tentando explicar um problema através de teorias publicadas em livros ou obras do mesmo gênero. O objetivo deste tipo de pesquisa é conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado assunto ou problema, tornando-se um instrumento indispensável para qualquer pesquisa.

1 A LUDICIDADE E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

O ensino é uma importante ferramenta na construção da aprendizagem. É através da exploração que a criança expande seus pensamentos e aprendizados, adjunto à observação e investigação do mundo. Quanto mais a criança explora as coisas do mundo, mais ela é capaz de relacionar fatos e ideias, tirar conclusões, ou seja, é capaz de pensar e compreender. A criança processa o conhecimento através da exploração concreta do elemento, e absorve qualquer tipo de informação, contribuindo assim para uma maior carga de experiências e conhecimentos para seu desenvolvimento cognitivo.

Assim afirma Santos (1999, p. 12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A aprendizagem é constituída por meio de uma série de fatores emocionais, sociais e neurológicos, que acabam gerando mudanças comportamentais nos indivíduos. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Para Vygotsky (1984, p.103), “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.” Portanto, para que ocorra aprendizagem é preciso que uma série de fatores se interligue. É através da junção de vários meios (familiares, sociais, escolares) que a criança desenvolve também a aprendizagem.

A aquisição da aprendizagem deriva-se de várias esferas, dentre elas, social, cognitivo, biológico e afetivo. Assim, a família sendo a primeira organização social à qual a criança participa, exerce um fator importante na elaboração dos princípios e valores que vão acompanhá-los pela sua trajetória de vida.

Um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia espontânea, divertida e recreativa. Portanto, o lúdico age também como forma de comunicação das crianças, tornando a aprendizagem de acordo com seu modo de ver o mundo, respeitando suas características e raciocínios próprios.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática 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, 1994, p.41).

A obtenção de um melhor desempenho da aprendizagem pode ser obtida por meio da ludicidade. Dentre os inúmeros benefícios de uma educação lúdica, pode-se enfatizar algumas: a melhoria da capacidade cognitiva da criança, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de se relacionar com seus grupos de iguais. Pode-se dizer que um dos fatores além do genético para obter-se o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano, considera-se o brincar fundamental.

A proposta do lúdico no campo da educação infantil vem promover uma alfabetização significativa, incorporando na vida da criança conhecimento através das características do conhecimento do mundo.

Assim afirma (FANTACHOLI, 2011, p. 5),

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens.

O brincar permite à criança um espaço para a resolução de problemas que as rodeiam, conduz a relacionamentos grupais, facilita o crescimento, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros. O brincar é mais que um divertimento.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades de expressão lúdico-criativa atraem a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potencialização da aprendizagem favorecendo o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

A partir do momento que a escola valoriza as atividades lúdicas, auxilia na criação de um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a criatividade estimulada e os direitos dos indivíduos respeitados. A educação deve abrir mão da ideia de que aprender significa acumular conhecimentos sobre fatos e informações isoladas que requerem apenas memorização.

Por conta disso, o educador deve estimular o aluno a se tornar um ser crítico, criativo e pensante, características estas que são possíveis de serem alcançadas por meio da literatura lúdica. A relação já mencionada entre a literatura produzida para crianças e jovens e a sociedade pode ser claramente percebida nas alterações provocadas nos textos produzidos após a promulgação da Lei Nº. 9.394 de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

Na última LDB, com a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, houve a inserção dos chamados Temas Transversais, temas esses a serem inseridos nas discussões em sala de aula e importantes para a discussão de questões que fazem parte da formação étnica e social do povo brasileiro, o que deve ser contextualizado a partir da educação infantil.

Após a inserção desses temas, houve uma larga produção de textos literários para crianças nos quais assuntos como ética, pluralidade cultural e diversidade são abordados, de maneira a trazer para a criança e os jovens a discussão de assuntos pertinentes ao momento sócio-político e cultural na atualidade. Esses temas, não necessariamente, precisam vir explicitamente colocados nas obras, mas determinadas ações ou cenas contidas na fabulação podem trazer à tona tais discussões.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Observa-se que essas discussões não estão presentes apenas nesse tipo de texto, mas permeiam a sociedade de maneira global, pois são temas que dizem respeito ao meio social e ao tempo vigente, isto é, a literatura para crianças, hoje, guarda características primordiais da arte, ou seja, olhar a sociedade e devolver a essa sociedade uma matéria passível de discussão e mudança.

A educação no Brasil passou, recentemente, por reformulações por ocasião da promulgação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/96), as propostas dos PCN's e a consequente divulgação das Diretrizes Curriculares Nacionais. Estes fatos fizeram com que na década de 90 todas as escolas, de norte

a sul do Brasil, discutissem o assunto. Muitos professores concordaram com tais diretrizes, outros não. O importante não foram os posicionamentos, mas as possibilidades de debates que se desencadeou e permitiu o repensar pedagógico. Na esteira do debate, a atividade lúdica ganhou relevo e importância como possibilidade de construção do conhecimento e surge como uma forma não mágica, mas um grande atrativo estimulador para o desenvolvimento da aprendizagem.

A criança consegue interagir de forma que o objeto de interação entre o sujeito cognoscente e o objeto a ser cognoscível, propicie a interação não só de cada sujeito com o objeto, mas também a interação de cada sujeito com os outros que estão conhecendo este objeto junto com ele. Educar é ir além de ensinar meramente, objetiva formar o ser humano para a vida, fazendo-o entender e atuar de maneira consciente e responsável sobre o mundo físico, social, político e cultural no qual vive.

Existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando. Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 27):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

A ludicidade está presente em todas as fases do ser humano, dando sabor à sua existência e o lúdico é o ingrediente indispensável nas relações provocando a imaginação e a criatividade. Brincando, a criança torna-se operativa, é desafiada a buscar soluções para situações imaginadas e vivenciadas, estimulando sua inteligência e criatividade. O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas para que a criança sinta o desejo de pensar, pois acredita-se que a atividade lúdica pode ter função de motivação e suscitação do desejo de aprender, que é algo que

todos os professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse.

Afirma Anderere (2011, p. 2):

O jogo ajuda a criança a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Nota-se que o lúdico tem ocupado um importante papel no contexto escolar, como uma prática divertida de auxílio ao fomento do processo de ensino/aprendizagem. Esse vem tomando espaço no plano de aula de alguns professores que veem nessa metodologia uma forma de melhorar suas aulas e assim proporcionar aos educandos uma educação diversificada e contextualizada. No cotidiano da sala de aula, o brincar pode ser encarado como algo sério e de cunho pedagógico, para tal faz-se necessário o conhecer das diversas práticas lúdicas.

A brincadeira faz parte do mundo infantil, a criança em sua fértil imaginação acredita que tudo se torna brincadeira, isso acontece porque a essência do brincar está na forma como se brinca, essa pode transformar um conteúdo aparentemente desinteressante em algo maravilhosamente lúdico. Dessa forma, o aprender necessita ser repassado de maneira que venha despertar o interesse e o prazer de quem está assimilando um aprendizado. O ambiente escolar em muito contribui para a formação do educando, pois esse está a cada dia construindo conhecimentos e fazendo novas descobertas.

Pensar em novas formas de auxiliar esse aprendizado precisa ser tarefa constante no trabalho de educadores realmente comprometidos com a qualidade do ensino e que essas estratégias estão à disposição, cabe aos professores experimentarem novas estratégias pedagógicas, que possam tornar o processo de ensino mais dinâmico e eficiente. Conceber o lúdico e a literatura no processo de construção do conhecimento do educando, contribui para uma possível alternativa pedagógica que inter-relacione jogos, brincadeiras e faz de conta no processo de aprendizagem.

Vygotsky (1989) atribui um papel muito importante do brincar no desenvolvimento da criança, pois é no brincar que a criança revela seu estado

cognitivo, auditivo, visual, motor, podendo sistematizar experiências e desenvolver outras em andamento.

A ludicidade desenvolve a criatividade e o conhecimento, promovendo brincadeiras fundamentais para o desenvolvimento da criança. Com brincadeiras, a criança aprende a socializar com outras crianças, forma sua personalidade, compreende a realidade no qual está inserida. No lúdico usam atividades primárias que são desenvolvidas na educação infantil.

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p.14)

Carvalho (1992, p. 14) ainda acrescenta que:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo.

É verdade que o aprendizado começa muito antes da criança frequentar a escola. Todas as brincadeiras desenvolvidas pela criança servem como elementos incentivadores da imaginação, no qual ampliam o cognitivo e proporcionam interações, amplificando o conhecimento. Emerique (2004, p. 4) diz:

(...) penso que o princípio do processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou caça ao tesouro: tanto uma criança brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta com a superação do não saber com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes.

O lúdico na educação infantil, jogos e brincadeiras são ferramentas que a criança aprende se divertindo. Os professores devem transformar as matérias em brinquedos, deixar os alunos entusiasmado com as aulas. Através do lúdico a criança desenvolve sua afetividade sociais, cognitivas e motoras. O brincar não é somente dar um brinquedo, deixar a criança quieta em um canto da sala para se divertir ou deixar sem incomodar. Toda brincadeira, seja ela dentro da escola, ou da

casa deve ter sentido para levar ao aprendizado. Através dessas brincadeiras a criança vai desenvolver em algumas áreas. Se o professor não a orientar não tem valor nenhuma essa dinâmica do lúdico. Segundo alguns estudiosos, como: Piaget, Vygotsky, Brunne e Waller, na educação os professores tem usado as brincadeiras como artifício didático. Quando se trabalha com a ludicidade o professor está intencionado, está implícito na brincadeira que deve ter um desenvolvimento na criança e cabe aos professores direcionarem essa brincadeira.

A ludicidade explora e auxilia as crianças no modo de criar, além de trabalhar a socialização com os outros, pensar e usar a imaginação. “A brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa” (QUEIROZ, 2003, p. 158).

No ato de brincar a criança desenvolve algumas habilidades que serão importantes por toda a vida. Ela desenvolve a imaginação, a criatividade, as questões de memória de atenção, de imitação. Reproduzindo nas suas brincadeiras o que elas vivenciam com os adultos. Ela trabalha essa imitação com modos como seus pais se vestem, se calçam e até se maquiam. Nesse momento consegue colher informação interagindo com outras crianças. Por isso é importante direcionar o que criança vai aprender com aquela brincadeira. Em uma simples brincadeira de casinha ela mostra como funciona na sua casa, como é sua relação com a família. Nesse momento o professor consegue observar vários fatores emocionais. Possibilitando, neste contexto, uma abordagem do lúdico tal qual apontado por Marcellino (1997, p. 44) “não como algo isolado, mas como um componente cultural historicamente situado”. Assim, contribui-se para uma maior dinamicidade nos tipos de atividades lúdicas ofertadas à criança, evitando a mesmice das técnicas usadas.

Para melhor aprendizado com o lúdico o professor deve diferenciar os tipos de jogos. Sendo que um dia ele trabalha com o motor, outro dia lado afetivo e outro dia ensina regras. O professor deve modificar o tipo de jogos para que a criança desenvolva várias áreas. Os primeiros anos de vida de uma criança são importantes para o seu desenvolvimento. Por isso quanto mais jogo, ludicidade e brincadeiras ela desenvolve as habilidades físicas e motoras, quanto mais trabalhar essas áreas até aos sete anos de idade mais ela terá subsídio para continuar a organizar a sua aprendizagem.

1.1 Brinquedos e jogos na educação infantil

O brinquedo influencia muito na evolução e desenvolvimento da criança. É por meio da brincadeira e do brinquedo que as crianças desenvolvem o cognitivo (VYGOTSKY, 1989). No entanto, a partir dos estudos realizados pelos cognitivistas, e por meios de realizações de trabalhos, começam a ver a importância dos jogos e brincadeiras. Piaget e Vygotsky, Brunne e Waller concordavam que as brincadeiras não eram só uma forma de passar tempo e sim uma forma de adquirir aprendizagem, onde a criança aprende a socializar. Segundo Vygotsky (1991), brincar é uma situação imaginária, ou seja, aquela que a criança usa sua imaginação e que as brincadeiras mudam conforme a idade da criança. Uma criança de três anos e outra de cinco gostam de brincar de coisas diferentes. Para o autor, a criança não nasce sabendo brincar, é ensinada pelas vivências com os adultos. Até os três anos a criança ainda não tem brincadeira de imaginação, pois ela ainda está em uma fase muito concreta.

Para Kishimoto (2002), brincar é colocar em ação as regras de um jogo, então brincar é uma ação. Para Piaget (1978), brincar é um processo de assimilação, onde a criança cria uma atividade intelectual que ocorre durante o brincar. O autor dá importância tanto para o brincar quanto para a aprendizagem. Já o brinquedo é a ideia de objeto que auxilia a brincadeira, a imaginação e também a representação de toda a sociedade. A partir de brincadeira de criança o brinquedo pode representar tudo que a criança quiser. Algo que aconteceu na sua casa, as brincadeiras que ocorre na escola ou situações que ela viu na televisão.

Assim, para Piaget, tanto o brincar quanto o brinquedo são fundamentais para o desenvolvimento da criança, pois permitem que ela desenvolva sua criatividade, sua capacidade de simbolização, sua capacidade de imaginação e sua capacidade de pensar de forma abstrata. Além disso, a brincadeira e o brinquedo também contribuem para o desenvolvimento social da criança, pois permitem que ela interaja com outras crianças e desenvolva suas habilidades sociais, como a cooperação, a negociação e a resolução de conflitos.

Quanto à importância do brinquedo principalmente para as crianças de três anos, Vygotsky (2002) enfatiza que as crianças não têm uma relação entre o mundo real e o imaginário. Quando ela brinca, a criança não tem uma consciência até os

três anos sobre o que é brinquedo e o que é real, levando então ao pensamento metafórico.

Os jogos enriquecem o desenvolvimento intelectual. Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos e reinventar as coisas. O que exige uma adaptação mais completa e mais abrangente.

Portanto, os jogos e brincadeiras ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de se considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas em sala de aula. O jogo ajuda a criança a construir suas novas descobertas, desenvolver e enriquecer sua personalidade além de simbolizar um instrumento pedagógico que leve ao professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Para Kishimoto (1996), o jogo tem função lúdica e educativa. A brincadeira permite à criança participar das tarefas de aprendizagens com motivação. Pode-se dizer que o jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. Piaget (1967), por sua vez, entende que o jogo ajuda na construção do conhecimento principalmente no sensório-motor, ou seja, em bebês e no pré-operatório que é idade da pré-escola.

O jogo favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Principalmente ao trabalhar conteúdo socioemocionais, ou seja, por meio dos jogos a criança pode aprender como a sociedade funciona. Os jogos aproximam as crianças dos conhecimentos científicos levando vivenciar virtualmente situações de solução de problemas.

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Baseado na história, pode-se dizer que jogo, brinquedo e brincadeira representam formas singulares onde, especialmente as crianças, compreendem o mundo. Mesmo em diferentes culturas, é possível encontrar os mesmos gestos,

coreografias e brinquedos, mas estes podem apresentar diferentes roupagens. Como a brincadeira de roda, realizada em diferentes culturas, mas que se modifica de acordo com os traços culturais e o contexto social de cada grupo. Para Kishimoto (1993, apud CARVALHO, 2007, p. 6), “a modalidade jogo tradicional infantil possui características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”.

A criança possui rituais, brincadeiras e jogos que foram transmitidos de geração em geração e compartilhados por diferentes classes sociais, rompendo as fronteiras do tempo e do espaço. Por isso, pode-se perceber, por exemplo, a permanência do pião, da pipa, da brincadeira de roda, ensinadas por nossos avós, aprendidas por nossos pais, praticadas por nós e reproduzidas por nossos filhos, ultrapassando fronteiras e sendo encontradas em diferentes culturas, mesmo que repaginadas.

Historicamente, os jogos exprimem formas sociais de organização das experiências dos seres humanos, onde por meio da brincadeira é possível experimentar o mundo. A ludicidade se concretiza na produção das culturas infantis que são constituídas na interação com a cultura mais ampla.

Segundo Lopes (2001), o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades. É brincando que a criança evolui intelectualmente e o meio mais agradável e lógico para levar uma criança a aprender é através do lúdico.

Para compreender a experiência da brincadeira como um fenômeno cultural é preciso perceber que as crianças percebem o mundo através das experiências que adquirem quando brincam interagindo com outras crianças e com os adultos. Assim ela experimenta suas emoções e elabora suas experiências. A figura do adulto funciona como referência sendo suas ações reproduzidas, mas com um sentido próprio e essencial ao processo de apreensão do mundo pela criança.

Quando a criança brinca de “faz de conta”, se apropria da cultura ao experimentar a imaginação a interpretação e a construção de significados para diferentes situações. Segundo Corsaro (apud CARVALHO 2007) quando a criança brinca de fazer de conta ela acaba exercendo uma reprodução interpretativa dos elementos que compõem a cultura onde estão inseridas. Assim os brinquedos interagem com a reprodução que as crianças fazem da realidade de seus contextos.

No faz-de-conta podem exercer diversos papéis para dessa forma melhor compreendê-los. E à medida que esse processo se amplia com a participação de outras pessoas a criança vai aprendendo a lidar com diferentes situações a estabelecer relações entre ela e o outro ao mesmo tempo em que se diferencia deste. Segundo Campos (1993 p.25) “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

A aplicação de jogos e brincadeiras na escola concede às crianças o desenvolvimento de diversos aprendizados de todas áreas de forma lúdica. Os jogos e brincadeiras são essenciais na aprendizagem dos alunos. Mas outras atividades como música pintura e tudo que estimule a criatividade são também ações lúdicas necessárias para motivar a aprendizagem da criança.

A ludicidade também estimula a aptidão e a capacidade de desenvolver seu lado social, motor e cognitivo. A criança aprendendo brincando vai construir sua individualidade e identidade. A escola que adota o lúdico nas suas aulas sabe que, através das brincadeiras, criam um panorama de suas histórias, de suas ilusões e, também, uma forma de encobrir suas emoções, tornando o brincar uma necessidade essencial para o desenvolvimento motor e intelectual da criança.

Portanto, quando as brincadeiras e jogos são elaborados de maneira dinâmica, trazendo prazer ao aprender, as crianças tomam mais gosto ao estudo e adquirem, com mais facilidade, os conhecimentos propostos pelo professor.

Conforme Negrine (1994, p.19):

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

O autor fala sobre a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, pois quando a criança joga, brinca, ouve e conta histórias, ela desenvolve suas habilidades de aprendizagens, sendo assim indivíduos críticos e criativos.

O ato de brincar, segundo Campos (2009, p. 20-21), é um processo complexo e significativo na construção do universo infantil, pois é por meio destas atividades

que a criança recria e inventa novas realidades, construindo e reconstruindo-se em uma incansável estruturação e reestruturação da sua dimensão cognitiva.

A brincadeira é uma parcela importante da vida da criança, é a partir dela que a criança constrói sua personalidade, desenvolve suas capacidades físicas verbais e intelectuais e tem possibilidades de torna-se um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p.79).

Através da brincadeira, a criança pode experimentar diferentes papéis sociais e aprender a respeitar as regras e limites estabelecidos pela sociedade. Além disso, a brincadeira também é importante para o desenvolvimento físico da criança, pois ela contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, equilíbrio, agilidade e força muscular.

O que diz o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, vol. 1, p.21-22):

As crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação

Para que um aluno adquira conhecimentos, não basta apenas aprender os conteúdos, mas também é necessário saber se relacionar com o meio em que vive. Isso inclui saber dialogar, dividir, se expressar e, principalmente, participar de atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula. Enquanto o indivíduo brinca, ele aprende e tem maior participação nas interações com os outros, ganhando experiência e compartilhando as suas. Dessa forma, ele aprende a compartilhar seus desejos e ilusões com sua comunidade escolar por meio das brincadeiras.

Sendo assim, o lúdico é de grande importância na vida dos alunos. Sem brincadeiras, jogos e dramatizações, o universo infantil na sala de aula perderia seu encanto e a motivação para participar da vida escolar. É essa ação que faz da escola um lugar de entusiasmo e animação.

1.2 Definição de ludicidade e sua aplicação na alfabetização escolar

Um professor experiente e com formação docente sabe que toda criança gosta de brincar, e, que é preciso despertar sua natureza dialógica discursiva para que as crianças se soltem, se sintam felizes e tenha seu professor como amigo.

Isso é bom para que as aulas sejam alegres e com bom aprendizado. Então o professor trabalha jogos e formas de brincadeiras como caça-palavras, o jogo da mímica e leituras de historinhas com discussões sobre os personagens para despertar nas crianças o gosto pelos estudos.

O lúdico é, portanto, um instrumento didático-pedagógico de estímulo ao interesse pelo saber, de estímulo à solidariedade infantil e de superação de dificuldades quando existem competições didáticas entre os coleguinhas.

A brincadeira, mesmo que aleatória e indeterminada exige sempre daqueles que brincam uma tomada de decisões. Esta característica da brincadeira influencia no desenvolvimento do autocontrole. De forma imaginária, as crianças podem assumir diferentes papéis e atribuir às ações e objetos com os quais interagem diversos significados. Sendo assim a criança está sujeita a escolhas (BOM-FIM, 2013, p. 54).

Então, o brincar na escola tanto pode ser algo corriqueiro como também pode ser algo gerenciado pelo professor para promover o ensino e a formação das crianças. Existindo recursos lúdicos para diferentes fins.

Exemplificando, no processo de alfabetização é preciso que haja leituras de historinhas para despertar a vontade de ler por conta própria nas crianças, então, a ludicidade é presente como se a leitura fosse uma brincadeira do professor.

No tocante a alfabetização, Soares (2020, p. 193) afirma que:

Assim na leitura, o processo parte dos grafemas para os fonemas, isto é, a criança precisa identificar nos grafemas os fonemas que eles representam para chegar à palavra; na escrita, ao contrário, o processo parte dos fonemas para os grafemas, isto é, a criança precisa identificar os fonemas da palavra que deseja escrever e representá-los por grafema.

A partir desta definição de alfabetização acima de Soares, o exercício de leitura é fundamental para o professor estimular a vontade de ler com domínio de grafemas e de fonemas, assim, para isso ser mais eficiente, é preciso utilizar leituras infantis lúdicas porque as crianças sabem, valorizar a linguagem da brincadeira.

Ouvir uma dessas ou de outras histórias por dia, em dias úteis, auxilia a criança a entrar em contato com diferentes discursos, o que pode ajuda-la a perceber que usamos a fala e a escrita de modos distintos, dependendo do que queremos comunicar, a finalidade que essa comunicação precisa ter e como podemos adequar nossa linguagem a cada situação em que precisamos ler escrever, falar ou ouvir alguma coisa (PEREIRA; TOLEDO, 2020, p. 221).

Quando o professor alfabetiza utilizando leituras infantis com ludicidade, isso

torna o aprendizado e desenvolvimento social mais eficiente por envolver melhor as crianças na sala de aula ou em outros espaços planejados com ludicidade dentro da escola. Como é o caso do pátio da escola. Assim, os autores Pereira e Toledo esclarecem bem a importância da ludicidade no processo de alfabetização.

1.3 A Base Nacional Comum Curricular – BNCC favorável a pedagogia lúdica

Nas escolas brasileiras de Educação Infantil, os professores precisam ter formação em docência, e, saber seguir as determinações das legislações do sistema de educação brasileira. E, parte destas determinações relativas à questão da Base Nacional Comum Curricular consta dentro da Constituição Federal de 1988.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de educação (PNE) (BRASIL, 2017, p. 7).

Pela informação acima, é confirmado que a BNCC é regulamentada oficialmente na Constituição Federal. E, que se trata de um documento normativo que dá o rumo do que deve ser ensinado nas escolas enquanto mais prioritário.

A alfabetização aprovada na BNCC trata das descrições legais no documento. Os quesitos se relacionam com outros documentos oficiais da educação. A alfabetização na BNCC tem natureza histórica, junto a políticas públicas das práticas pedagógicas. A formação é requerida nos processos de ensino-aprendizagem filtrado pelo discurso pedagógico (MORTATTI, 2015).

Na sua citação acima, Mortatti expressa seu entendimento de aprovação da alfabetização dentro dos preceitos da BNCC, ou seja, que o professor, mediante suas didáticas de ensino dentro da pedagogia, deve assumir o controle do processo de ensino e aprendizagem da alfabetização. Completa-se, com uso da ludicidade.

2 A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade desempenha um papel fundamental na formação de professores da Educação Infantil. Ela se refere à utilização do lúdico, ou seja, do brincar, como uma estratégia pedagógica para promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. Quando aplicada na formação de professores, a ludicidade contribui para a compreensão mais profunda dos princípios da aprendizagem na primeira infância e para o desenvolvimento de práticas educativas mais eficazes e envolventes.

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. A autora acredita que para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças. Essas atividades devem ser ministradas de uma maneira que as prepare para saber competir de maneira sadia e compreenda que perder ou ganhar são probabilidades de um jogo.

A autora, Silva (2019), destaca que o educador desempenha um papel fundamental nesse processo, pois é responsável por desenvolver métodos de ensino que não apenas promovam o aprendizado, mas também incentivem o engajamento e a participação ativa dos alunos. Ela ressalta que o uso de jogos pode ser uma ferramenta valiosa para alcançar esses objetivos.

Além disso, o trecho menciona a importância de ensinar às crianças lições sobre competição saudável, onde elas aprendem a lidar com vitórias e derrotas de maneira equilibrada e compreendem que o resultado de um jogo é apenas uma possibilidade entre várias. Isso ajuda a promover habilidades sociais, como respeito pelos outros, trabalho em equipe e resiliência diante de desafios.

O professor deve ter uma relação mediadora nesse processo de atividades lúdicas e a prática pedagógica, para que ocorra uma aprendizagem significativa e não seja somente uma forma de diversão da criança. Essa prática facilita o trabalho do professor, e proporciona um melhor desenvolvimento da criança no processo de ensino e aprendizagem, sendo uma excelente forma de obter êxito na vida escolar e na vida em sociedade (SOUZA; JUVÊNCIO; CARDOZO, 2019).

Isso significa que o professor desempenha um papel ativo e orientador ao utilizar atividades lúdicas como parte do processo de ensino e aprendizagem, em

vez de simplesmente permitir que as atividades se tornem apenas formas de diversão sem um propósito educacional.

Ao assumir o papel de mediador, o professor guia os alunos durante as atividades lúdicas, direcionando a exploração, facilitando a discussão e promovendo a reflexão sobre o que está sendo aprendido. Isso contribui para uma aprendizagem mais profunda e significativa, onde os alunos não apenas se divertem, mas também desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais importantes.

A relação mediadora do professor também ajuda a conectar as atividades lúdicas ao currículo e aos objetivos educacionais, garantindo que essas atividades tenham um propósito educativo claro. Isso evita que as atividades lúdicas se tornem apenas distrações e garante que elas contribuam para o desenvolvimento geral dos alunos.

Além disso, a citação menciona que essa abordagem facilita o trabalho do professor, pois ele se torna um facilitador ativo do processo de aprendizagem, envolvendo os alunos de maneira mais eficaz. Essa prática também tem o potencial de promover um melhor desenvolvimento das crianças, tanto em termos acadêmicos quanto sociais. Ao aprenderem por meio de atividades lúdicas mediadas, os alunos podem adquirir habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico, trabalho em equipe e outras competências essenciais para a vida escolar e para a interação na sociedade.

Outro aspecto importante da ludicidade na formação de professores é sua capacidade de promover a criatividade e a inovação nas práticas pedagógicas. Ao explorar novas formas de ensinar por meio do brincar, os professores podem descobrir abordagens mais eficazes para alcançar seus objetivos educacionais. Isso pode incluir o uso de jogos, dramatizações, atividades artísticas e outras formas de aprendizagem lúdica.

Em resumo, a referência destaca como a abordagem mediadora do professor nas atividades lúdicas pode levar a uma aprendizagem mais significativa e enriquecedora, além de contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para o sucesso na vida escolar e na vida em sociedade.

Ainda de acordo com Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), além do papel de mediador, uma das funções do educador infantil é de juntar e fazer a mediação do brincar e do aprender. Entre jogos e brincadeiras educativas, a diversão é

necessária e fundamental. O prazer ao brincar, ao realizar as atividades, estimula o desenvolvimento da criança.

Os autores destacam que, entre as atividades educativas, é fundamental também incorporar momentos de diversão, como jogos e brincadeiras educativas, para garantir um desenvolvimento completo das crianças. A abordagem menciona que o prazer experimentado pelas crianças enquanto brincam e participam das atividades contribui significativamente para o seu desenvolvimento. Através dessas experiências lúdicas, as crianças podem aprender de maneira mais eficaz, uma vez que estão engajadas, motivadas e desfrutando do processo de aprendizagem.

Outro aspecto importante da ludicidade na formação de professores é sua capacidade de promover a criatividade e a inovação nas práticas pedagógicas. Ao explorar novas formas de ensinar por meio do brincar, os professores podem descobrir abordagens mais eficazes para alcançar seus objetivos educacionais. Isso pode incluir o uso de jogos, dramatizações, atividades artísticas e outras formas de aprendizagem lúdica. Por isso é importante que os professores compreendam o valor do lúdico e saibam como utilizá-lo de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas.

Em resumo, a ludicidade é uma ferramenta valiosa na formação de professores da Educação Infantil. Ela contribui para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes e envolventes, promove o aprendizado e o desenvolvimento das crianças e ajuda a prepará-las para a vida escolar e para a interação na sociedade.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia empregada na pesquisa foi a abordagem quantitativa, que envolve a coleta e análise de dados numéricos para responder a perguntas de pesquisa e testar hipóteses. Essa abordagem se baseia em métodos estatísticos e visa medir, descrever e quantificar fenômenos sociais, psicológicos, econômicos e outros. Como Babbie (2016) afirma, “a pesquisa quantitativa é uma abordagem sistemática para investigar fenômenos, empregando técnicas estatísticas para analisar padrões numéricos e relações entre variáveis.”

A autora destaca os principais elementos dessa abordagem, incluindo a abordagem sistemática, o uso de técnicas estatísticas e o foco na análise de padrões numéricos e relações entre variáveis. Essa definição ressalta a importância da pesquisa quantitativa como uma ferramenta poderosa para explorar e compreender fenômenos por meio de dados quantificáveis.

Na metodologia da pesquisa quantitativa, foi utilizado o questionário como técnica de coleta de dados. O questionário é amplamente utilizado em estudos quantitativos, mas também pode ser empregado em abordagens mistas, incorporando elementos qualitativos. É uma ferramenta estruturada que consiste em uma série de perguntas formuladas de maneira padronizada, que são apresentadas aos participantes para que respondam. De acordo com Bryman (2016), “questionários são uma ferramenta fundamental na pesquisa quantitativa, permitindo a coleta de dados estruturados e a análise estatística para explorar relações e padrões entre variáveis.”

Além disso, a utilização do questionário permite uma ampla coleta de dados em um curto período de tempo, possibilitando a análise de grandes amostras e aumentando a confiabilidade dos resultados. Também permite a comparação entre diferentes grupos ou populações, bem como a realização de análises longitudinais para avaliar mudanças ao longo do tempo.

Em resumo, a metodologia quantitativa é uma abordagem poderosa para investigar fenômenos por meio da coleta e análise de dados numéricos. O uso do questionário como técnica de coleta de dados permite a obtenção de informações estruturadas e confiáveis, possibilitando a realização de análises estatísticas rigorosas para explorar relações e padrões entre variáveis.

4 EXECUÇÃO DO ESTUDO DE CAMPO

Buscando aprendizado prático o estudo de campo é social e, busca entrevistar professores da Educação Infantil no Centro Municipal de Educação Infantil Tia Maria Feitosa no Bairro Extrema de Grajaú – MA.

4.1 Caracterização da Escola

O Centro Municipal de Educação Infantil Tia Maria Feitosa, localizado no bairro Extrema, em Grajaú, leva o nome em homenagem à professora Maria de Brito Feitosa, que contribuiu significativamente para a educação da cidade. A escola foi fundada em 29 de abril de 2013, durante a gestão do então prefeito municipal Júnior de Sousa Otsuka, com recursos do governo federal. É uma instituição voltada para o ensino e aprendizagem de crianças com idade entre 3 e 4 anos.

O CEMEI Tia Maria Feitosa foi a primeira creche intitulada pró-infância construída em Grajaú. A escola nasceu da necessidade de um espaço adequado onde as mães pudessem matricular seus filhos em um ambiente mais amplo e planejado para atender à grande demanda do bairro. A escola funciona em dois turnos, matutino e vespertino, atendendo 335 crianças com a colaboração de 61 funcionários ocupando diferentes funções.

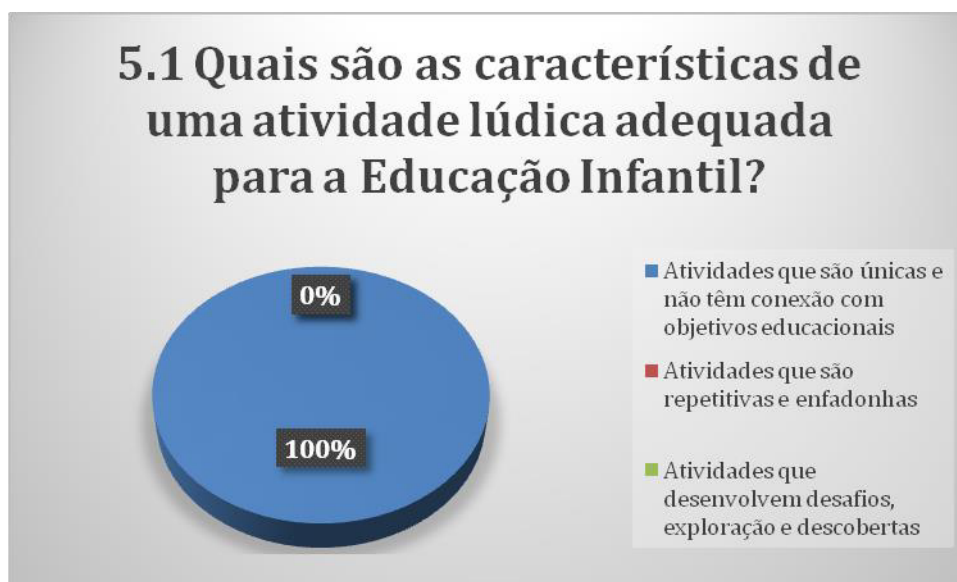
A pesquisa aplicada Centro Municipal de Educação Infantil Tia Maria Feitosa, situado no bairro Extrema, Rua Santa Maria, s/n, no município de Grajaú-MA, teve a participação de cinco professoras da Educação Infantil.

A coleta de dados da pesquisa se deu por meio de um questionário, contendo cinco questões com alternativas de múltipla escolha.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste capítulo apresentam-se os resultados e discussão coletados por meio de um questionário aplicado a cinco professoras da Educação Infantil, pertencentes ao Centro Municipal de Educação Infantil Tia Maria Feitosa, situado no município de Grajaú-MA.

Gráfico 1 – com dados estatísticos relativos à questão nº 5.1



Fonte: autoria própria

De acordo com os resultados desta questão nº 5.1, todas as professoras optaram pela alternativa C (atividades que envolvem desafios, exploração e descoberta) ao responderem sobre as características de uma atividade lúdica adequada para a educação infantil. Isso indica que as professoras acreditam que uma atividade lúdica adequada para a educação infantil deve ser cuidadosamente planejada e projetada para atender às necessidades de desenvolvimento das crianças nessa faixa etária.

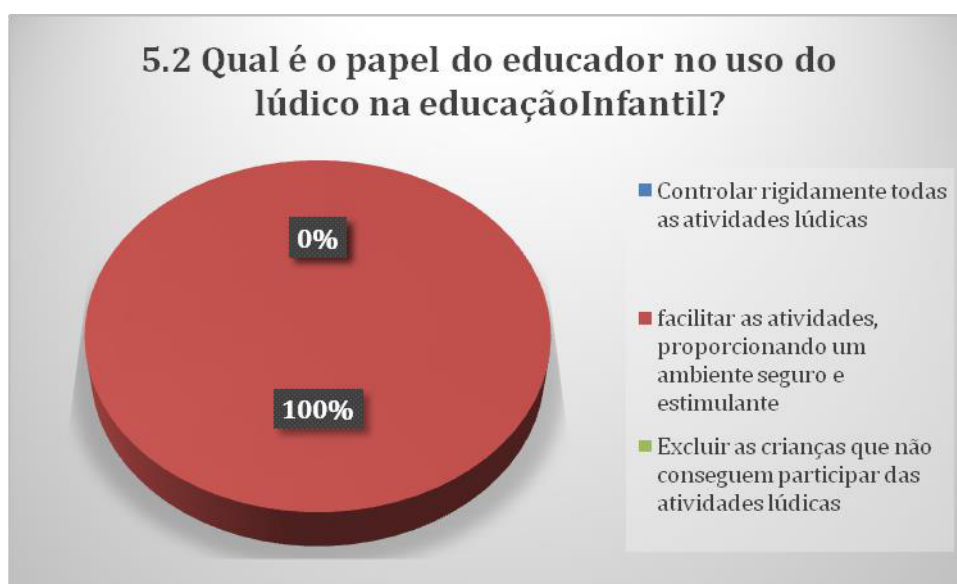
De acordo com Vygotsky (1979, p. 45), “a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, pedagógico”. Ao afirmar que “a criança aprende muito ao brincar”, Vygotsky ressalta que o brincar não é apenas uma atividade superficial, mas sim um processo pelo qual as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam p

Fonte: autor

diferentes, desenvolvem habilidades sociais e cognitivas e constroem uma compreensão mais profunda do ambiente em que estão inseridas.

A menção ao “desenvolvimento cognitivo, emocional, social, pedagógico” destaca que o brincar tem implicações abrangentes. Ele não se limita apenas à aquisição de conhecimentos cognitivos, mas também abrange o desenvolvimento emocional, ajudando as crianças a lidar com suas emoções e expressar suas experiências de maneira saudável. Além disso, o brincar promove interações sociais, construção de relacionamentos e compreensão das dinâmicas sociais. E, por fim, a referência ao aspecto pedagógico indica que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas também uma forma de aprendizado que está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil.

Gráfico 2 _ com dados estatísticos relativos à questão nº 5.2



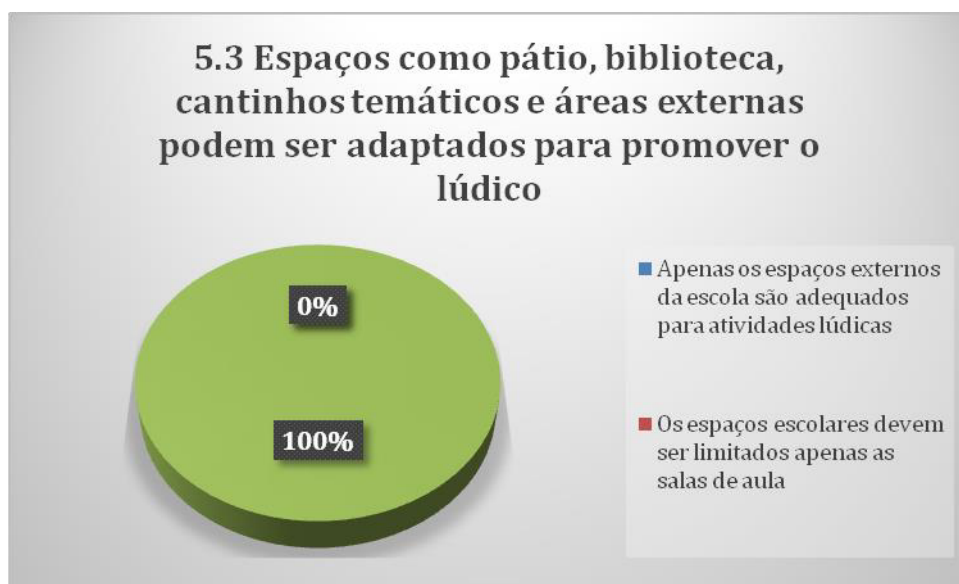
Fonte: autoria própria

Quando perguntadas sobre o papel do educador no uso do lúdico na educação infantil, observa-se que a alternativa B (Facilitar as atividades, proporcionando um ambiente seguro e estimulante) foi a escolhida pelas participantes do questionário. Isso indica que as professoras acreditam que o papel do educador é facilitar as atividades lúdicas, criando um ambiente seguro e estimulante para as crianças.

De acordo com Schultz, Muller e Domingues (2006), o professor pode promover a relação do mundo da criança com o conhecimento que ele busca desenvolver, criando uma relação prazerosa, na qual os alunos sintam-se à vontade e desenvolvam uma proximidade com o professor, estabelecendo assim uma relação de respeito e afeto mútuo. Se a aula não for estimulante, pode gerar obstáculos para a aprendizagem, principalmente das crianças.

Os autores enfatizam como a abordagem do professor pode impactar diretamente a experiência de aprendizado dos alunos. É importante criar um ambiente de aprendizado que seja estimulante, acolhedor e centrado no aluno. Quando os alunos se sentem conectados ao conteúdo e à dinâmica da sala de aula, estão mais propensos a superar obstáculos e a alcançar um aprendizado mais profundo e duradouro.

Gráfico 3 – com dados estatísticos relativos à questão nº 5.3



Fonte: autoria própria

Em relação aos dados da questão 5.3, espaços como pátios, bibliotecas, cantinhos temáticos e áreas externas podem ser adaptados para promover o lúdico, essa é a descrição da alternativa C, opção escolhida pelas professoras participantes do questionário.

Percebe-se que além das salas de aula, outros espaços também podem ser adaptados para promover ludicidade no ambiente escolar.

Ou seja, os professores entrevistados reconhecem que a ludicidade não tem espaço fixo e, que outros lugares da escola podem ser adaptados para promover o processo de ensino e aprendizagem na alfabetização com ludicidade. Mesmo porque algumas atividades lúdicas como jogos, esportes e expressões artísticas necessitam de mais espaço do que a sala de aula.

[...] deve-se planejar a forma mais adequada de organizar o mobiliário dentro da sala, assim como introduzir materiais específicos para a montagem de ambientes novos, ligados aos projetos em curso. Além disso, a aprendizagem transcende o espaço da sala, toma conta da área externa e de outros espaços da instituição e fora dela. A pracinha, o supermercado, a feira, o circo, o zoológico, a biblioteca, a padaria etc. são mais do que locais para simples passeio, podendo enriquecer e potencializar as aprendizagens (BRASIL, 1998, p. 58, apud COSTA (2016, p. 58).

No geral, a referência destaca a importância de um ambiente educacional dinâmico e diversificado, que vai além da sala de aula convencional. Ela apoia a ideia de que a aprendizagem é uma experiência holística que pode ser enriquecida por meio da exploração de diversos espaços e situações da vida cotidiana das crianças.

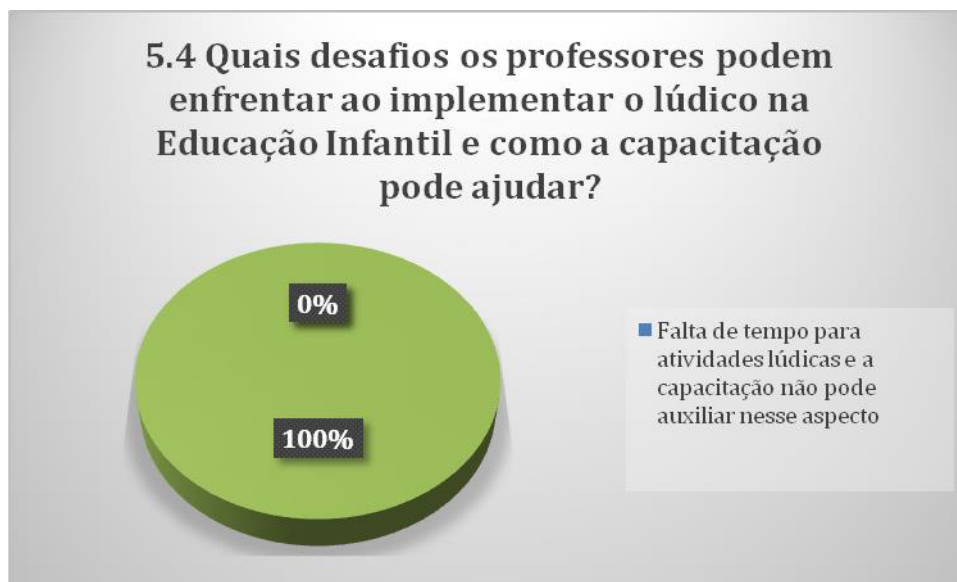
De acordo com os resultados da pesquisa, as professoras participantes do questionário escolheram a alternativa C (Espaços como pátios, bibliotecas, cantinhos temáticos e áreas externas podem ser adaptados para promover o lúdico).

Isso indica que as professoras acreditam que, além das salas de aula, outros espaços também podem ser adaptados para promover a ludicidade no ambiente escolar. Segundo Brasil (1998, p. 58, apud Costa (2016, p. 58),

deve-se planejar a forma mais adequada de organizar o mobiliário dentro da sala, assim como introduzir materiais específicos para a montagem de ambientes novos, ligados aos projetos em curso. Além disso, a aprendizagem transcende o espaço da sala, toma conta da área externa e de outros espaços da instituição e fora dela. A pracinha, o supermercado, a feira, o circo, o zoológico, a biblioteca, a padaria etc. são mais do que locais para simples passeio, podendo enriquecer e potencializar as aprendizagens.

No geral, a referência destaca a importância de um ambiente educacional dinâmico e diversificado, que vai além da sala de aula convencional. Ela apoia a ideia de que a aprendizagem é uma experiência holística que pode ser enriquecida por meio da exploração de diversos espaços e situações da vida cotidiana das crianças.

Gráfico 4 – com dados estatísticos relativos à questão de nº 5.4



Fonte: autoria própria

De acordo com os resultados da pesquisa nesta questão de nº 5.4, as professoras escolheram a alternativa C, que relata que a adaptação curricular e a falta de conhecimento sobre práticas lúdicas são os maiores desafios que os professores podem enfrentar ao implementar o lúdico na educação infantil. Isso destaca a importância da capacitação como uma forma de fornecer orientação e suporte aos professores.

Segundo Aranha (2002, p.5),

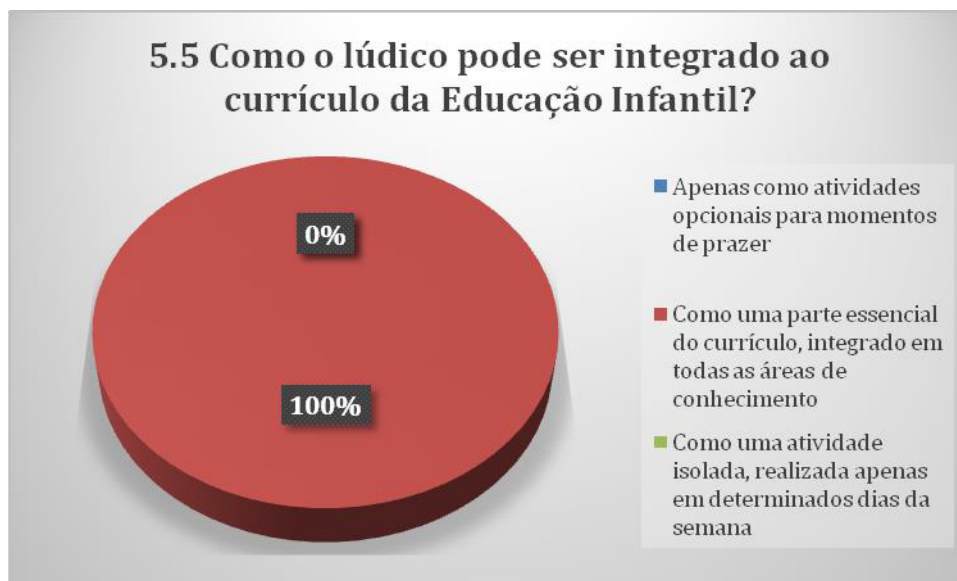
as Adaptações Curriculares são os ajustes e modificações que devem ser promovidos nas diferentes instâncias curriculares para responder às necessidades de cada aluno e favorecer as condições necessárias para que se efetive o máximo possível de aprendizagem.

Essas adaptações podem abranger uma variedade de aspectos, incluindo conteúdo, método de ensino, avaliação e recursos, visando o desenvolvimento adequado de todos os estudantes, independentemente de suas habilidades, necessidades ou características. Fonte: autor

Em contextos educacionais inclusivos, as adaptações curriculares são uma abordagem importante para garantir que todos os alunos tenham igualdade de oportunidades de aprendizado. Essas adaptações podem ser necessárias para alunos com deficiências, dificuldades de aprendizagem, talentos especiais, estilos de

aprendizagem únicos ou quaisquer outras características que exijam uma abordagem diferenciada no processo educacional.

Gráfico 5 – com dados estatísticos relativos à questão de nº 5.5



Fonte: autoria própria

Conforme os dados coletados por meio das respostas dadas pelas professoras nesta questão nº 5.5, o lúdico pode ser integrado ao currículo da educação infantil como uma parte essencial, sendo integrado em todas as áreas de conhecimento. De acordo com as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, propostas pelo Conselho Nacional de Educação, a Resolução CNE/CEB nº 5/2009, Art. 3º sugere que:

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 (BRASIL, 2009).

Nesse contexto, o currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas educacionais que têm como objetivo primordial o desenvolvimento integral de crianças com idades entre 0 e 5 anos, articulando suas experiências e saberes individuais com os conhecimentos presentes no patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico.

Isso significa que o currículo da Educação Infantil no Brasil não se limita apenas à transmissão de conhecimentos, mas também valoriza a interação da criança com seu ambiente, suas vivências e sua cultura. Dessa forma, busca-se promover uma educação que seja relevante para a realidade da criança, estimulando seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico de maneira integrada.

Esse enfoque pedagógico reconhece a importância das atividades lúdicas, das interações sociais e da exploração do mundo ao redor como elementos fundamentais para o aprendizado e o desenvolvimento das crianças pequenas.

Portanto, o currículo da Educação Infantil no Brasil tem como objetivo criar um ambiente educacional que respeite e valorize a singularidade de cada criança, ao mesmo tempo em que as ajuda a construir bases sólidas para seu desenvolvimento futuro.

6 CONCLUSÃO

O lúdico é um elemento essencial e diversificado na educação infantil, que oferece um contexto de aprendizado rico e relevante para as crianças. Por meio de atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e interações inventivas, as crianças têm a chance de conhecer o mundo à sua volta, aprimorar habilidades cognitivas, emocionais, sociais e físicas e formar uma base firme para o seu crescimento posterior.

A metodologia lúdica na educação infantil não apenas torna o processo de aprendizado mais interessante e engajante, mas também estimula a curiosidade natural das crianças e fomenta a independência. Por meio do lúdico, elas vivenciam o prazer de descobrir, testar e superar desafios, o que é crucial para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como resolução de problemas, comunicação e trabalho em equipe.

Ademais, o lúdico na educação infantil favorece a formação de atitudes positivas em relação à aprendizagem, fortalecendo a autoconfiança e a autoestima das crianças. Elas aprendem a lidar com fracassos e sucessos de maneira equilibrada, entendendo que perder ou ganhar são partes naturais da jornada.

Por meio do lúdico, as crianças também estabelecem vínculos sociais, interagindo com seus colegas de classe de maneira colaborativa, aprendendo a dividir, negociar e resolver conflitos. Essas habilidades sociais são fundamentais para a interação efetiva na sociedade.

Em suma, a integração do lúdico na educação infantil não apenas torna o ambiente escolar mais divertido e estimulante, mas também cria as condições para o desenvolvimento integral das crianças, preparando-as para se tornarem aprendizes ativos, criativos e participantes responsáveis em suas trajetórias educacionais e além. Portanto, incentivar o lúdico na educação infantil é investir na construção de um futuro mais promissor, onde as crianças estão aptas a enfrentar os desafios com confiança e entusiasmo.

Para que o lúdico seja efetivamente incorporado na proposta pedagógica da educação infantil, é imprescindível que os docentes sejam qualificados e possuam domínio sobre as metodologias lúdicas adequadas a cada faixa etária e a cada conteúdo curricular. Ademais, é necessário que haja uma adequação curricular que contemple o lúdico como um eixo transversal em todas as áreas de conhecimento,

articulando-o com os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Isso implica em uma reorganização dos espaços educativos, tais como salas de aula, pátios, bibliotecas, cantinhos temáticos e áreas externas, de modo a propiciar ambientes lúdicos que estimulem a criatividade, a imaginação, a expressão e a interação das crianças.

Em suma, o lúdico é um instrumento valioso na educação infantil que pode enriquecer significativamente o processo de ensino-aprendizagem das crianças. É importante que os docentes sejam qualificados e possuam domínio sobre as metodologias lúdicas adequadas para efetivar o lúdico no currículo da educação infantil. Ao fazer isso, eles estarão investindo no futuro das crianças e auxiliando-as a construir bases sólidas para seu crescimento futuro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. **O Brincar na Educação Infantil**. Revista Virtual EF Artigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 1994.

ARANHA, M.S.F. **Referenciais para construção de sistemas educacionais inclusivos** – a fundamentação filosófica – a história – a formalização. Versão preliminar. Brasília: MEC/SEESP, nov. 2002.

BABBIE, E. (2016). **"The Practice of Social Research."** Cengage Learning.

BOM-FIM, Tereza. **Asas da imaginação**: leitura sobre a criança que lê / Tereza Bom-Fim. – Imperatriz – MA: Ética, 2013.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a base**. Brasília, MEC; Consed; Undime, 20107.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/CNE, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRYMAN, A. (2016). **"Social Research Methods."** Oxford University Press.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. 2009.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CARVALHO, A. M. C. **Educação inclusiva:** com os pingos nos “is”, 5ª Edição, Porto Alegre, 2007.

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

EMERIQUE, Paulo S. O lúdico e a escola. **In:** SCHWARTZ, G. M. (Org.) Dinâmica lúdica: novos olhares. Barueri, SP: Manole, 2004.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A Importância do Brincar na Educação Infantil.** Artigo elaborado como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado/bacharel em Pedagogia. Centro Universitário de Maringá – CESUMAR, Maringá – Paraná, novembro de 2011.

KISHIMOTO, T. M. Et al. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LOPES, A.C. **Competências na organização curricular da reforma do ensino médio.** Boletim Técnico do SENAC, Rio de Janeiro, v. 27, n. 3, p. 1-20, 2001.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação.** 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papirus, 1997.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. Essa base nacional comum curricular: mais uma tragédia brasileira? **Revista Brasileira de Alfabetização**, v. 1, n. 2, p. 191-205, 2015.

NEGRINE, A Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PREREIRA, R.; TOLEDO, R. Alfabetização em tempos de pandemia: o que fazer com as crianças em casa, em tempos de distanciamento social? In: LIBERALI et al. (Org.). **educação em tempos de pandemia**: brincando com um mundo possível / Organizadores: Campinas, SP: Pontes Editores, 2020. P. 217-226.

PIAGET, L. E. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedos e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SCHULTZ, E. S. MULLER, C. DOMINGUES, C. A. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, 2006.

SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil**: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SOARES, M. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e escrever. 1. Ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2020.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil. In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza. **Anais do VI CONEDU** [...]. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/anais.php>> Acesso em: 04/07/2023.

VELASCO, Calcida Gonsalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa, editora Moraes, 1979.

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

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. Fontes, 2001. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

APÊNDICES

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA**QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES****5.1. Quais são as características de uma atividade lúdica adequada para a educação infantil?**

- a) () Atividades que são únicas e não têm conexão com os objetivos educacionais
- b) () Atividades que são repetitivas e enfadonhas
- c) () Atividades que envolvem desafios, exploração e descoberta

5.2. Qual é o papel do educador no uso do lúdico na educação infantil?

- a) () Controlar rigidamente todas as atividades lúdicas
- b) () Facilitar as atividades, proporcionando um ambiente seguro e estimulante
- c) () Excluir as crianças que não conseguem participar das atividades lúdicas

5.3. Além das salas de aula, quais outros espaços podem ser adaptados para promover a ludicidade na educação infantil?

- a) () Apenas os espaços externos à escola são adequados para atividades lúdicas.
- b) () Os espaços escolares devem ser limitados apenas às salas de aula.
- c) () Espaços como pátios, bibliotecas, cantinhos temáticos e áreas externas podem ser adaptados para promover o lúdico.

5.4. Quais desafios os professores podem enfrentar ao implementar o lúdico na educação infantil e como a capacitação pode ajudar?

- a) () Falta de tempo para atividades lúdicas e a capacitação não pode auxiliar nesse aspecto.
- b) () Resistência por parte dos alunos e a capacitação não oferece estratégias para lidar com isso.

c) () Adaptação curricular e falta de conhecimento sobre práticas lúdicas, sendo a capacitação uma forma de fornecer orientação e suporte.

5.5. Como o lúdico pode ser integrado ao currículo da educação infantil?

- a) () Apenas como atividades opcionais para momentos de lazer
- b) () Como uma parte essencial do currículo, integrado em todas as áreas de conhecimento
- c) () Como uma atividade isolada, realizada apenas em determinados dias da semana