



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

CAMILA ELLEN MARIA MARTINS CAVALCANTE

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**JOÃO PESSOA - PB
2023**

CAMILA ELLEN MARIA MARTINS CAVALCANTE

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso submetido à Coordenação do Curso Superior de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Isabel Marinho da Costa.

JOÃO PESSOA - PB
2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C376i Cavalcante, Camila Ellen Maria Martins.
A importância do lúdico na educação infantil /
Camila Ellen Maria Martins Cavalcante. - João Pessoa,
2023.
34 f.

Orientação: Isabel Marinho da Costa.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Ludicidade. 2. Sociabilidade. 3. Educação
infantil. I. Costa, Isabel Marinho da. II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.2(043.2)

CAMILA ELLEN MARIA MARTINS CAVALCANTE

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso submetido à Coordenação do Curso Superior de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Trabalho Aprovado em 08/11/2023 pela banca examinadora:



Dr^a Isabel Marinho da Costa.
Orientadora - UFPB

Dr^a Maria da Conceição Gomes de Miranda
Examinadora - UFPB

Dr^o. Ildo Salvino de Lira
Examinador - UFPB

JOÃO PESSOA - PB
2023

Dedico este trabalho a Edite Maria, *in memoriam*, avó que hoje carrego em minha memória como grande fonte de inspiração e exemplo de pessoa batalhadora.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho primeiramente a minha família que foram minha fonte de inspiração, minha mãe, por todo amor e dedicação a mim ao longo desses anos e por toda motivação nos meus estudos. Aos meus tios e padrinhos Sônia e José que foram meus segundos pais durante toda a minha vida e me ajudaram a chegar até aqui. Aos meus primos Vilker, Victor, Victória e Kamily por serem mais que primos e sim irmãos na qual tive um apoio inabalável.

Agradeço a Jonas Saraiva, por todo o amor e incentivo, me influenciando a conquistar todos os meus sonhos. A Maria Rita, Fernando, Camilly e Francisco por serem a minha segunda família.

A minha orientadora, Isabel Marinho, por contribuir na minha formação acadêmica e pela confiança depositada em mim para que esse trabalho ocorresse.

Por fim, agradeço as minhas amigas, Alana e Larissa por todos os momentos vividos durante o curso e por fazerem parte da realização deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho de Conclusão de Curso visa refletir e analisar a importância do Lúdico na Educação Infantil. A metodologia utilizada se fundamenta na abordagem qualitativa, ancorada na pesquisa bibliográfica e fundamentada nas leituras e nos estudos basicamente dos autores como: Vygotsky (1994), Piaget (1970) e Cunha e Silveira (2014), considerando que estes apresentam a relevância dos processos e das possíveis estratégias pedagógicas que contribuem para o desenvolvimento, a formação e a aprendizagem infantil. Enquanto método de ensino, a ludicidade possibilita a dinamicidade e interação na relação professor e aluno e no processo de ensino e aprendizagem. A sociabilidade realizada no espaço de sala de aula, através do uso de brinquedos, das brincadeiras e dos jogos proporcionam a imaginação e capacidade criativa e criadora da criança. Portanto, considero que as leituras bibliográficas fundamentaram e confirmaram a minha hipótese da importância que a ludicidade tem para o ensino e a aprendizagem das crianças que estão em turmas da Educação Infantil, facilitando o percurso de ensino para os anos iniciais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Ludicidade. Sociabilidade. Educação Infantil.

ABSTRACT

This Course Conclusion work aims to reflect and analyze the importance of ludic in early childhood education. The methodology used is grounded in a qualitative approach, anchored in bibliographic research and based on readings and studies basically by authors such as: Vygotsky (1994), Piaget (1970) and Cunha and Silveira (2014), considering that these present the relevance of the processes and possible pedagogical strategies that contribute to development, training and childhood learning. As a teaching method, playfulness enables dynamism and interaction in the teacher and student relationship and in the teaching and learning process. The sociability carried out in the classroom space, through the use of toys, games and games provides imagination and creative ability and creator of children. Therefore, I consider that bibliographical readings supported and confirmed my hypothesis of the importance that playfulness has for teaching and learning children in Early Childhood Education classes, facilitating teaching for the initial years of Elementary School.

Keywords: Playfulness. Sociability. Child education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	12
2.1	O professor mediador da aprendizagem lúdica e significativa na Educação Infantil	15
2.2	O lúdico na ação pedagógica do cotidiano docente	18
2.3	A infância e o seu desenvolvimento social e cognitivo a partir do contato com a ludicidade	20
2.4	A Educação Infantil contribuindo para o desenvolvimento cognitivo	23
3	METODOLOGIA	27
3.1	Abordagem qualitativa	25
3.2	Pesquisa bibliográfica	28
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
	REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é bem presente em meu cotidiano, sobretudo, porque trabalho há dois anos como docente em turmas de Educação Infantil em uma escola particular na qual atende crianças das séries do Infantil II ao 5º ano do Ensino Fundamental. A partir desse contato com o ambiente escolar pude conhecer a ludicidade na prática pedagógica e entender melhor como aplicá-la em sala de aula. Quando realizei os estágios em turmas do Ensino Fundamental, percebi que tanto nos Anos Iniciais (1º ao 3º ano), quanto nos Anos Finais (4º e 5º ano), os professores não utilizavam a ludicidade na prática pedagógica. Observei também que no momento de aplicar os planos de ação com a utilização das atividades lúdicas, as crianças se interessavam, se envolviam e compreendiam com facilidade os assuntos que eram abordados, desse modo, despertei para o fato de que esse assunto instigava a minha curiosidade pela investigação e leitura sobre o assunto resultando no desejo de ampliar o estudo e à compreensão sobre a ludicidade neste Trabalho de Conclusão de Curso - TCC.

A ludicidade destacou-se com o passar dos anos, esse método é utilizado não apenas como um mero ato de brincar, mas sim como um agente do desenvolvimento cognitivo e físico, seu uso faz com que a criança interaja com o mundo, criando e resolvendo diversas situações que são disponibilizadas para elas.

Neste trabalho, o intuito é refletir sobre a importância do lúdico na Educação Infantil e verificar se as brincadeiras e os jogos têm se tornado um propulsor de conhecimento para as crianças, se desempenha um papel fundamental para a educação e se influencia no aprendizado.

No contexto atual, a importância da ludicidade é evidente, pois afeta diretamente a Educação Infantil nas escolas. Assim, o presente trabalho busca compreender a ludicidade como método de ensino, verificando sua influência para a aprendizagem dos alunos. Dessa forma, na elaboração deste trabalho busquei fundamentar teoricamente e metodologicamente a partir dos seguintes autores, Vygotsky (1994), Piaget (1970) e Cunha e Silveira (2014), por considerar que eles darão condições de aprofundar e compreender o assunto.

Com o intuito de compreender esses processos, este trabalho objetiva explorar alguns objetivos para pensar a ludicidade na prática pedagógica da Educação Infantil, tais como, refletir sobre a importância da ludicidade na educação infantil, identificar as

orientações pedagógicas sobre as dinâmicas utilizadas com o uso dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem em turmas de Educação Infantil, compreender o processo de ensino e aprendizagem com a presença do lúdico em sala de aula, verificar as contribuições da ludicidade para prática pedagógica na Educação Infantil. Acredito que esses objetivos focam na importância dessas ações no contexto educacional e no processo de aprendizagem das crianças.

Para a execução do presente trabalho, foi realizado um levantamento de caráter bibliográfico, através de consultas em trabalhos digitais, livros e artigos, com o objetivo de proporcionar um melhor entendimento a respeito do tema ludicidade. A consulta desse material bibliográfico aliado aos artigos acadêmicos, monografias, teses e dissertações faz com que seja possível estabelecer uma construção de um contexto alinhado aos objetivos do trabalho.

A abordagem escolhida foi a qualitativa, para compreendermos as informações obtidas no trabalho, essa abordagem foi utilizada para que o trabalho tivesse um ponto de vista profundo, revelando as questões apresentadas no tema. Para que essas abordagens ocorressem utilizei o livro - Metodologia do Trabalho Científico da autora Assis (2013), para que os tópicos fossem explorados e investigados e assim houvesse uma contextualização do assunto.

Para uma compreensão mais nítida deste trabalho, ele foi organizado e separado em quatro capítulos. O primeiro capítulo apresenta o texto introdutório. Nele, apresentamos a justificativa da escolha da temática, os objetivos propostos para o desenvolvimento da base teórico-metodológico e os capítulos que detalham o percurso de escrita.

O segundo capítulo enfatiza a ludicidade no contexto educacional, na qual se refere ao uso dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, facilitando o desenvolvimento físico e cognitivo e promovendo diversos tipos de habilidades. Esses momentos são propiciados pelo docente que faz com que o ambiente se torne mais dinâmico e interativo, incentivando o aluno a querer praticar e aprender com êxito. O terceiro capítulo, irá abordar a metodologia utilizada para a construção do trabalho, são elas a abordagem qualitativa e a pesquisa bibliográfica. Por fim, as considerações finais e as referências citadas.

2 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O lúdico é um método de ensino que utiliza o brincar e o divertir como parte do conhecimento da criança, tornando a aprendizagem prazerosa, tanto para o aluno quanto para o professor. O lúdico serve também para estimular na criança a socialização, o conhecimento, transformando o difícil e complicado em algo mais fácil de ser compreendido. A partir do lúdico a criança se sente mais confortável em seus erros e acertos criando em si uma autoconfiança e domínio sobre o que está sendo aplicado. (Kishimoto, 1996; Santos, 2002).

Esse método torna o ensino dinâmico, proporcionando na criança um senso crítico e o desenvolvimento físico, cognitivo e social. A criança por meio da ludicidade é instigada a se expressar, expor sua criatividade, imaginação e fantasia, além de ser estimulada a participar de jogos, competições, querer ganhar e torcer por seus colegas. Segundo Bacelar (2009, p .28):

Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira.

O lúdico parte de uma proposta pensada e elaborada por professores em seus planos de aula, precisa ser avaliada e colocada em prática a partir do assunto que será aplicado em sala de aula, e para que seja utilizada de forma exitosa e adequada é necessário pensar em toda proposta pedagógica: objetivos, métodos, recursos, tempo de aula, entre outros aspectos que são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem.

Esse método é bastante utilizado na educação infantil pois contribui na preparação e formação do aluno em sala de aula, sendo uma das principais formas para se aprender de modo simples e contagiante, utilizando a teoria e prática ao mesmo tempo e obtendo êxito no desenvolvimento de cada aluno, ou seja, os alunos aprendem do que se trata o conteúdo e aplicam de forma divertida nas atividades que são realizadas em sala de aula.

Nos últimos anos, a palavra “lúdico”, vem tomando mais destaque e sua utilização tem sido constante, sobretudo, nas disciplinas pedagógicas dos Cursos de Licenciatura e nas formações de professores da Educação Básica, a discussão sobre o lúdico tem sido o reconhecimento de que o brincar se torna necessário para a aprendizagem e produtividade das crianças, facilitando e mediando os conteúdos; o que antes era uma forma de passar o tempo, atualmente se tornou um propulsor de conhecimento.

No ambiente escolar essa metodologia, torna o ensino atrativo, motivador, possibilita às crianças e os pais o acesso a aprendizagem significativa, cabendo ao professor o desenvolvimento dessa diversão e relação da escola com a brincadeira.

Jogos, leituras, músicas, desenhos e pinturas são alternativas para a inserção das atividades lúdicas na sala de aula, o professor, no entanto, deve investigar o que mais se encaixa em sua aula, na realidade e necessidades que os alunos estão inseridos, para que em seguida ele possa aplicar de forma estratégica e motivacional essa metodologia de ensino.

O lúdico é um método indispensável para a aprendizagem e para o conhecimento, é um ótimo agente para a saúde, seja ela cognitiva, emocional ou interativa, fazendo com que o aluno crie laços e afetos com outras crianças, desenvolvendo nelas habilidades e despertando personalidades e meios de chegar ao resultado, modificando e revendo as regras enquanto brincam. As estratégias que desafiam essas crianças criam em si seu desenvolvimento pessoal, com fatores sociais e culturais que auxiliam no processo de ensino aprendizagem, além de ser um momento de descontração e leveza da criança em sala de aula, na qual podem interagir, participar e motivar seus colegas, utilizando objetos distintos para aprender. Cunha e Silveira (2014, p. 47), menciona o seguinte sobre as atividades lúdicas:

A atividade lúdica está profundamente ligada ao desenvolvimento infantil. É, pois, necessário reconhecer que o jogo tem um papel imprescindível na vida das crianças; elas praticam-no de forma espontânea, não necessitam de auxílio. Esta experiência lúdica vivenciada pela criança é imprescindível para que ela desenvolva o processo cultural, interacional e simbólico em toda a sua complexidade.

Essa metodologia condiz no impacto que os resultados vão surgir na criança, é um método que incentiva a criança a querer aprender, participar e assimilar os conteúdos, visto que o docente sempre procura mesclar o lúdico com as atividades didático-pedagógicas, fazendo com que aprendam brincando e coloquem em prática o que foi aprendido nas atividades em sala de aula, dessa maneira a criança se desenvolve de forma divertida, fugindo do ensino tradicional. Assim, o docente busca aperfeiçoar seu ensino com uma aprendizagem significativa e divertida, utilizando o pensar e o agir da criança.

É papel do professor ofertar essas aulas com diferentes tipos de recursos pedagógicos, com o intuito de compreensão de novos conteúdos. Sabe-se que toda criança utiliza seu tempo em casa brincando, na escola, o professor faz a junção do brincar e do aprender para que essas crianças não fiquem fatigadas com diversas informações e que muitas vezes são apresentadas de forma desinteressante. A utilização de jogos e brincadeiras na prática docente facilita o aprendizado e garante de forma espontânea a construção de novos conhecimentos.

O lúdico vem se tornando um método bastante importante para a educação, sendo algo que todo professor deve incluir em seu planejamento, essa proposta requer do professor muita dedicação para que em seus resultados ele consiga envolver o aluno e provoque o mesmo a criar e resolver situações, instruindo para autonomia e liberdade.

A partir do lúdico, é possível observar não apenas o uso do brincar para aprender, como também o seu processo no desenvolvimento físico e cognitivo, na qual se tem a facilitação na comunicação, na construção do pensar e na socialização. Sobre os brinquedos e jogos educativos, Bomtempo, et al, (2017, p.36), descreve da seguinte forma:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (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.

No processo cognitivo, a criança pode imaginar as brincadeiras e concentrar sua atenção no que está sendo trabalhado e proposto pelo professor na sala de aula. Esse processo instiga a criança para que tenha diversos domínios, como a do espaço e a sua linguagem, desenvolvendo neles o senso crítico e o modo como enxerga aquele processo e sua diferenciação para com a sua aprendizagem.

O desenvolvimento cognitivo na ludicidade, utiliza da criança e de suas vivências já que em muitas das vezes a criança conhece a brincadeira ou o jogo, e isso faz com que a criança assimile mais rápido a brincadeira ao objetivo, dessa forma, é necessário observar o conhecimento do aluno, como ocorre a socialização, interação junto com os demais, como cada criança aprende e como cada uma delas enxerga a brincadeira sendo prazerosa ou não, é a partir desse desenvolvimento que ocorrem mudanças na capacidade mental, fazendo com que as crianças adquiram o poder de refletir, lembrar, pensar e falar; tal desenvolvimento auxilia na capacidade da criança aprender e realizar os desafios que lhe são impostos, precisando apenas de aperfeiçoamento para que possa aprender de forma contínua. (Piaget, 1970).

A ludicidade é primordial para a educação, seu papel é importante para que as crianças aprendam de forma rápida e divertida, sua utilização é capaz de atender diversas dificuldades existentes na aprendizagem e conciliar uma relação entre si e entre o mundo, além de ser um

ótimo método para desenvolver aspectos físicos e cognitivos que irão facilitar seu processo de aprendizagem.

Sua ação atua no envolvimento do aluno com aquilo que gosta e aquilo que nunca lhe agradou, essa influência gera no aluno um motivo para querer participar e um desejo de querer aprender mais sobre o conteúdo.

A ludicidade é uma ferramenta importante para a educação, utilizando do brincar e do ensinar para adquirir respostas positivas perante as aulas, e é uma forma muito inteligente de incentivar todas as crianças a aprenderem de forma prazerosa, não sendo algo apenas para tirar a atenção, mas sim para conectar e construir conhecimento para o resto de suas vidas.

2.1 O PROFESSOR MEDIADOR DA APRENDIZAGEM LÚDICA E SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A utilização de jogos pedagógicos se refere a um método de ensino-aprendizagem na qual a criança vai aprendendo com abordagens gamificadas ou com jogos manuais preparados pela própria professora, esses jogos costumam deixar o aluno mais envolvido e concentrado, fazendo com que as crianças tomem decisões e resolvam o que está sendo proposto. Muitos desses jogos acabam dando resultados instantâneos, e as crianças acabam aprendendo por observar a brincadeira e por praticá-la, o que acaba estimulando o aluno a querer aprender sobre o conteúdo e tornar a aula mais relevante para eles, cativando sua atenção.

Esses jogos educativos, devem ser planejados e pensados não como uma substituição das aulas tradicionais, mas sim com o objetivo de envolver a criança com a aula, por esse motivo deve ser disposto e relacionado ao conteúdo que será aplicado, caso contrário, o aluno não irá chegar ao objetivo e, conseqüentemente, irá perder o foco.

Muitos desses jogos precisam ser pensados e adaptados ao nível da turma e para atender as necessidades específicas das crianças, para que ocorra uma melhora nos conteúdos que ao ser observado existem mais dificuldades e para que o aluno consiga realizar a atividade sem nenhum obstáculo, além disso, esses jogos educativos podem e devem ser realizados com todos os alunos, incluindo aqueles que possuem uma necessidade especial, fazendo com que todos da turma participem e concluam a atividade com êxito naquilo que está sendo trabalhado.

Ao ser trabalhado, os jogos devem apresentar um *feedback* positivo, para que os alunos compreendam que apesar de ser uma atividade, eles estão dando início a uma nova aprendizagem e que os erros servem para que compreendam melhor como funciona a brincadeira e aprendam mais sobre o assunto. Esses *feedbacks* auxiliam também na

comunicação das crianças, é a partir deles que todas começam a se ajudar e torcer pela vitória do colega, ajudando também a superarem os erros e a continuarem tentando acertar.

A tecnologia instiga o aluno a um conhecimento do assunto que antes era descrito oralmente, com a ajuda desses recursos, a criança pode aprender e conhecer tudo aquilo que está sendo ensinado, fazendo com que desenvolvam um conhecimento acerca do conteúdo, relacionando o mesmo de maneira mais fácil. Esse método cria um ambiente mais descontraído, ajudando as crianças a aprenderem de forma mais agradável, diminuindo todo o estresse por não ter entendimento do assunto e reduzindo também a ansiedade.

Os jogos educativos ajudam na vida do professor, facilitando o conteúdo e obtendo uma resposta mais rápida dos alunos. Na prática docente, o processo cognitivo é importante para auxiliar no desenvolvimento dos alunos, é a partir desse processo, que despertam o interesse e a curiosidade das crianças. O professor deve entender que esse processo só irá acontecer a partir de suas mediações para com os alunos, dessa forma, a criança deve compreender do que se trata aquela brincadeira antes de colocá-la em prática, o docente é de suma importância na mediação dessa construção do saber, sendo ele o condutor e instrutor para que o aluno possa chegar a resultados futuros. Para enfatizar Hurst (2006) apud Arruda, Bianchini e Gomes (2015, p. 177), cita o seguinte:

A observação do brincar é ao mesmo tempo um processo exigente para o professor, pois o desafio é possibilitar intervenções a partir do que ele observa no comportamento da criança. Dessa forma, a observação do brincar é um processo ativo que só pode ser efetivado se fizer parte das práticas pedagógicas. Por outro lado, se o professor não souber os aspectos que podem ser observados e não tiver habilidades para a observação, provavelmente, deixará situações importantes passarem despercebidas.

O docente é o responsável pela escolha e organização do ambiente para que seja aplicado o lúdico, a escolha da brincadeira, o tempo limite e a quantidade de espaço deve ser estabelecida e aplicada pelo professor que irá observar todo o desenvolvimento das crianças, caso necessite de mais tempo e espaço, ele irá intervir e ajudar, por isso que sua atenção tem uma importância significativa.

O lúdico na educação não se resume apenas há uma brincadeira, é um momento de aprendizagem na qual a criança precisa entrar em contato com o objeto e explorá-lo com a finalidade de conhecer e aprender, o professor por sua vez deve ter propriedade sobre suas falas ao apresentar o lúdico, sendo ele o estimulador, contando o quão divertido será aprender o assunto e compartilhar a animação com toda a turma na qual sentirá prazer e despertando a vontade em experimentar aquilo que foi capaz de contagiar o professor. A vista disso, a

criança se sente mais confiante, acolhida e livre para errar e repetir quantas vezes for necessário, além de se sentir desimpedidas para tentar de formas diferentes chegar ao resultado esperado. Ressalva Bomtempo, et al, (2017, p. 36-37) do seguinte modo:

[...] Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Para ser o condutor de um momento de ludicidade, o professor deve estar capacitado a momentos de diversão, todo professor já foi criança em algum momento de suas vidas, esses momentos devem ser lembrados e devem ser colocados em sala de aula e proporcionado a cada criança, para que possa haver um vínculo e compatibilidade a forma que cada criança gostaria de aprender. Esse aspecto é de muita importância para o ensino, a aprendizagem e a participação dos professores nesses momentos acaba por desenvolver novos conhecimentos de forma espontânea, e a partir dessa vivência os alunos tendem a se interessar mais e querer praticar aquilo que o professor está fazendo, provocando a vontade do aluno em realizar e construir o que o docente está sendo capaz de realizar, essa forma de mostrar como deve ocorrer a brincadeira acaba facilitando a integração dos alunos, até mesmos daqueles que possuem vergonha e pouca auto confiança.

O despertar de interesse na sala de aula é algo fundamental para as atividades lúdicas no âmbito escolar, as estratégias devem ser pensadas e desenvolvidas de forma que todas as crianças se sintam estimuladas a utilizar sua criatividade, despertando a vontade de aprender e brincar buscando conquistas e prazer pela brincadeira que engloba o ensino. O professor pode e deve pensar em formas de aprendizagem dentro e fora da sala de aula, utilizando instrumentos e objetos, tais como a tecnologia e adaptar as crianças para que elas compreendam o método usado para se comunicar com elas e a forma que o conteúdo será colocado em prática, dentre essas formas é possível destacar a dança que acaba por ser uma das melhores formas de se aplicar o conteúdo, gincanas, principalmente aquelas que os fazem competir, contação de histórias com livros ou fantoches, e materiais de caixas que os fazem imaginar e entrar em contato com o objeto de destino.

O docente deve ter consciência da sua importância como mediador do conhecimento em parceria com os alunos, e entender que é a partir dele que a aprendizagem se constrói, por isso a ludicidade deve ser estudada e compreendida para que haja uma aprendizagem significativa e não apenas um meio de diversão. Essa proposta requer do professor muita atenção e dedicação ao elaborar as aulas, pois deve-se envolver o aluno para que haja uma

troca de saberes entre o professor e o aluno, dessa forma, o docente deve orientar e observar os seus alunos para entender suas dificuldades e assim poder orientá-los e estabelecer uma relação agradável em sala de aula. Como afirma Arruda, Bianchini e Gomes (2015, p. 178):

A qualidade do brincar deve ser o foco de reflexão por parte do professor. Dessa forma, a qualidade da manifestação das expressões lúdicas deve conduzir sua prática pedagógica.

A ludicidade na sala de aula, deve tornar o ensino em uma experiência divertida, ou seja, em um modo diferente de aprender, e para que isso aconteça o professor deve estar disposto a criar estratégias facilitadoras e interessantes para que os alunos continuem motivacionados a querer explorar mais sobre os assuntos que estão sendo trabalhados na sala de aula.

2.2 O LÚDICO NA AÇÃO PEDAGÓGICA DO COTIDIANO DOCENTE

O brincar é um processo muito importante na educação, estimulando nas crianças a criatividade e autonomia, na qual o mesmo aprende um pouco sobre o meio e sobre si, enriquecendo suas escolhas já que é a partir das brincadeiras que as crianças decidem o que gostam e o que não gostam, além também de desenvolver sobre elas capacidades que são de grande importância para a aprendizagem, como por exemplo, a concentração e a repetição do que foi aprendido. Com o brincar é possível construir uma aprendizagem divertida, enquanto a mesma explora o raciocínio, a interação, a busca por soluções, dentre outras habilidades, atribuindo o prazer de aprender com mecanismos divertidos. (Vygotsky, 1994).

Antigamente, as crianças brincavam para passar o tempo, não utilizava os brinquedos dentro da sala de aula por ser considerado algo para ser praticado apenas fora do ambiente escolar, o ensino era algo engessado e as brincadeiras só eram utilizadas nos recreios, a rigidez no ensino não permitia que os professores utilizassem o lúdico nas salas de aula, e muitos desses professores conheceram essa forma de ensinar há pouco tempo.

O uso dos brinquedos muitas vezes serve apenas para distrair as crianças, na sala de aula, esses mesmos brinquedos podem ser usados para desafiar as crianças, estimular e desenvolver saberes, em muitas situações, são empregados brinquedos que, embora possam parecer simples, têm o propósito de proporcionar às crianças uma aprendizagem divertida, um simples brinquedo acaba ganhando uma utilidade imensa para o conteúdo, ajudando a obter

benefícios na sala, como a socialização, criticidade e o desenvolvimento do pensar. Assim, Tavares e Cioca (2021) apud Smole, Diniz e Cândido (2000, p. 14), descreve o brincar como:

Quando brinca, a criança se defronta com desafios e problemas, desvendando constantemente buscar soluções a ela colocadas. A brincadeira auxilia a criança a criar uma imagem de respeito a si mesma, manifestar gostos, desejos, dúvidas, mal-estar, críticas, aborrecimentos etc. se observarmos atentamente a criança brincando, constatamos que neste brincar está presente a construção de representações de si mesma, do outro e do mundo, ao mesmo tempo que comportamentos e hábitos são revelados e internalizados por meio das brincadeiras. Através do brincar a criança consegue expressar sua necessidade de atividade, sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita e protegida, de se unir e conviver com outros.

A busca pela melhoria da percepção dentro da sala de aula representa um dos principais objetivos educacionais, é a partir dela que o professor é capaz de observar quais são as dificuldades e anseios de cada criança e entender suas capacidades, aprimorar a essa percepção dos alunos é fundamental, já que é a partir desse ponto que a aprendizagem se torna enriquecedora e o ambiente escolar se torna propício ao crescimento intelectual e pessoal.

O professor deve estar preparado e orientado para entender as necessidades de cada criança e depositar nelas confiança para que adquiram o domínio sobre o que está sendo proposto, dessa forma, o docente precisa ter firmeza e gostar da profissão, para que seja capacitado para ensinar da melhor forma possível e contribuir para que todos compreendam e aprendam de forma significativa.

O conhecimento de um professor deve estar sempre atualizado, buscando se informar melhor e fazer cursos para se especializar, é de extrema importância que o professor tenha competência sobre os vários métodos de ensino e busque se aperfeiçoar sobre o que pode e deve melhorar sobre si e sobre os alunos, sendo capaz de ensinar e aprender com os mesmos.

As brincadeiras contribuem para a aprendizagem e dificuldades, fazem com que as crianças tenham poder aquisitivo sobre suas ações e imaginações, tornando-as mais criativas e com mais autonomia, diante disso, a aprendizagem se torna mais divertida e fácil de ser compreendida. Como menciona Melo (2015, p. 62):

Portanto, devido a todos os benefícios, o brincar na educação infantil deve ser considerado como um dos eixos norteadores da prática pedagógica dos professores, já que se trata de uma importante ferramenta que, quando bem utilizada, pode colaborar efetivamente para a formação integral da criança...

O desenvolvimento físico da criança utiliza as habilidades motoras, sejam elas finas ou grossas, são elas suas capacidades de fazer movimentos como o sentar, correr, andar, dentre outros. São atividades que requerem as funções físicas como escrever e que depende do processo cognitivo para o pensar e agir. Esse desenvolvimento acaba por estimular mudanças no corpo e no cérebro, e na capacidade motora do indivíduo, e a partir desse desenvolvimento a criança se torna capaz de realizar algumas tarefas, na sala de aula esse desenvolvimento tem muita importância, pois é a partir dele que a criança aprimora com precisão as atividades.

A parte física está relacionada a mudanças mais perceptíveis que são mudanças corporais, é a partir desse desenvolvimento que a criança adquire capacidades que em algum momento eram incapazes de fazer, esse processo requer que a criança se descubra e explore o seu físico, e essa estimulação deve ocorrer conforme a dificuldade de cada criança, desse modo, o professor deve investigar e aplicar lúdicos que fornecem uma melhoria desse processo.

Os desenvolvimentos físico e cognitivo, se referem a mudanças e habilidades que antes a criança não possuía, esses desenvolvimentos têm um sentido muito importante para a aprendizagem, pois é a partir deles que a criança se desenvolva através da ludicidade superando o que antes era um desafio e trabalhando ainda mais suas habilidades de acordo com a fase do seu desenvolvimento, fazendo com que a criança aprenda e aplique o seu conhecimento na sala de aula.

A atuação do professor perante esses desenvolvimentos deve se dar em uma busca de ensinar e chegar a um objetivo, trabalhando ambos os aspectos para que o assunto, o ambiente e a técnica se conciliem e influenciem no processo do ensino.

A ludicidade contribui de forma significativa para o desenvolvimento dos seres humanos, ela além de auxiliar na aprendizagem, auxilia também no processo de desenvolvimento social, pessoal e cultural. O lúdico se torna algo de grande valor na sala de aula, pois, se torna mais fácil buscar a atenção dos alunos com algo que eles realmente gostam, e dessa forma a criança consegue aprender e se desenvolver fisicamente e mentalmente enquanto brincam. Como aponta Bacelar (2009 p. 38-39):

A vivência da ludicidade, na fase de desenvolvimento infantil, pode contribuir para construir novos modos de agir no mundo ou de compreender como eles acontecem, assim como também pode contribuir para restaurar alguma experiência que não tenha sido bem sucedida. Muitas vezes, ao repetir a mesma brincadeira ou movimento, a criança pode estar processando informações necessárias para sua compreensão do mundo que a rodeia e de sentimentos que acompanham esses acontecimentos.

Tais desenvolvimentos têm como funções a percepção sensorial e a aprendizagem, a função sensorial envolve os órgãos dos sentidos, a coordenação motora, e a relação de espaço e situações ao nosso redor, essa função tem como objetivo explicar o mundo e capacitar-se através das percepções, já a aprendizagem, auxilia na mudança de comportamento do indivíduo como solução as práticas vividas, abrangendo o sujeito como um todo e levando em conta seus aspectos mentais, comunicativo e biológicos. Ambos são construídos pela criança durante seu vínculo com o ambiente e com pessoas que irão auxiliar e desenvolver neles essas funções, tornando-os mais capazes de assimilar e realizar seus desafios.

Sendo assim, a sala de aula é um ótimo ambiente para se aprender brincando, é nela que as crianças estão sujeitas a várias possibilidades de aprendizagem em um espaço preparado e organizado para que ocorram essas práticas de ensino.

2.3 A INFÂNCIA E O SEU DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COGNITIVO A PARTIR DO CONTATO COM A LUDICIDADE

A infância é uma fase única na vida de todas as pessoas, é nela que o ser humano se desenvolve e passa por diversas etapas de descobertas e crescimento. A infância ocorre desde o nascimento até a adolescência e é onde a criança cria suas personalidades e gostos, essa fase é muito importante para o seu desenvolvimento e identificação, é uma preparação para as futuras fases, já que é uma fase de aprendizagem que mesmo após o crescimento a criança continua se desenvolvendo a partir dela. Segundo Vieira; Raimundo; Silva (2019 p.24):

Os primeiros anos de vida de uma criança são extremamente importantes, visto que se constituem numa fase de muitas descobertas e aprendizagem, além do desenvolvimento de várias habilidades do indivíduo, pois o cérebro absorve as informações de forma mais eficiente e duradoura.

Durante a infância a criança começa a desenvolver habilidades sociais de grande importância, é na infância que a criança interage com o mundo e desenvolve sua comunicação com palavras distorcidas e estruturadas por elas mesmas. É a partir da infância que a criança começa a ter contato com o ambiente escolar, aprendendo números e letras e explorando o brincar e o aprender de forma simples.

Na infância, as crianças têm o poder de absorver de forma rápida tudo o que lhe é ensinado, seja por meio da contação de histórias ou por ensinamentos vindo dos próprios pais ou responsáveis. Esse estímulo acaba facilitando o desenvolvimento da criança e prepara ela para uma entrada futura no ambiente escolar. Essa parte familiar é de extrema

importância para as crianças, pois, a partir desses momentos de estímulo, a criança vai se interessando mais e mais por tudo aquilo que é considerado novo para ela, fazendo com que ela se torne capaz de realizar algumas tarefas que antes era necessário a ajuda de um adulto para pensar ou realizar para ele. Como afirma Montessori (1936, p.124):

[...] Ora, o adulto também faz parte do ambiente e deve adaptar-se às necessidades da criança, bem como torná-la independente, a fim de não servir-lhe de obstáculo e de não substituí-la nas atividades através das quais se efetua o seu amadurecimento.

No ambiente escolar, a criança entra sem conhecer aquela nova realidade e enfrenta uma rotina que muitas vezes se torna difícil para elas acompanharem, essa adaptação deve ser ensinada e preparada pelos professores para que essas crianças reconheçam essa nova rotina e tentem colocar em prática, já que em muitos casos as crianças comem em diferentes horários e dormem quando sentem a necessidade, e por esse motivo algumas estratégias devem ser criadas para que o professor consiga lidar com os diferentes comportamentos que irá encontrar dentro da sala de aula, para que assim se crie um ambiente tranquilo e prazeroso. Segundo Montessori (1936, p.124-125):

Até mesmo a nova imagem do nosso professor tem suscitado interesse e discussão: o mestre passivo, que liberta a criança do obstáculo de sua própria atividade, de sua autoridade, a fim de que ela se torne ativa, e que, satisfeito quando a vê agir sozinha e progredir, não atribui o mérito a si mesmo. Deve inspirar-se nos sentimentos de São João Batista: “ Convém que ela cresça e que eu diminua” . É igualmente conhecido um dos outros princípios característicos do método: o respeito à personalidade infantil, levado a um extremo nunca antes atingido.

O brincar na infância contribui para o seu desenvolvimento e cria nelas histórias e momentos que muitas vezes acabam marcando suas vidas, é importante reconhecer que na infância as crianças ainda estão conhecendo seus limites, sua forma de pensar e sua forma resolver alguns problemas e por isso o professor deve estimular a curiosidade, para que a criança possa entrar na fase de descobertas e experimente diferentes sensações que estimulam a aprendizagem e na interação delas com outros alunos, brincando e se divertindo e explorando conhecimentos.

No ambiente escolar o quanto antes a criança entrar mais rápido e fácil a criança consegue aprender, introduzir eles nesse cenário de aprendizagem faz com que eles se desenvolvam mentalmente e fisicamente trazendo benefícios para o ensino, além também de aprender a socializar, compartilhando objetos e colaborando quando for necessário, preparando eles de forma mais tranquila para um ensino que requer mais habilidades como passar dos anos e observando cada progresso, garantindo que todos aprendem de forma

suave e com bastante diversão.

A ludicidade está bem presente na infância, pois os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da criança, além também de contribuir para sua aprendizagem, é na infância que a ludicidade começa a entrar na vida das crianças e permitir que elas possam ter um controle emocional, imaginação nas brincadeiras e construir memórias, essa experiência com a ludicidade faz com que a criança cresça e saiba daquilo que lhe foi ensinado desde a infância, ou seja é um aprendizado que vai perdurar ao longo da vida.

As atividades lúdicas e as brincadeiras contribuem para que as crianças possam ter todo o processo de desenvolvimento e é a partir da infância que toda essa aprendizagem vem tomando uma importância positiva na vida das crianças, colaborando e incentivando no seu crescimento e qualidade de ensino.

2.4 A EDUCAÇÃO INFANTIL CONTRIBUINDO PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

A educação infantil é crucial para o desenvolvimento cognitivo do aluno, é a partir dessa educação que a criança estimula sua linguagem interagindo com colegas e professores, desenvolve a curiosidade explorando diversas atividades e obtendo respostas para as suas variadas perguntas, promovendo a criatividade e incentivando que elas aprendam sobre si e sobre o mundo ao seu redor de acordo como seu tempo e seu jeito de aprender. Segundo Silveira (2013, p. 41-42):

Quando é respeitado o processo de desenvolvimento da inteligência dos alunos, o professor, como mediador, tenderá a resultados que lhe trarão mais satisfação na execução de seu trabalho e mais efetividade em relação aos próprios alunos. Esta postura o levará à possibilidade de perceber e utilizar das diferenças existentes do desenvolvimento cognitivo de cada aluno, como apoio, promovendo as trocas entre aqueles que se desenvolvem mais rápido com os de evolução mais lenta, ou mesmo de maneiras diferentes, valorizando o processo de cada um no seu tempo e espaço, em modo de perceber o mundo.

Desde o momento que a criança chega na escola o seu desenvolvimento começa a fluir, a mesma terá um ambiente organizado e enriquecedor que além de impulsionar, vai motivar o processo mental das crianças para coisas que antes era difícil de realizar, capacitando elas a uma aprendizagem contínua com a prática e a construção de hábitos de aprendizagem que antes não faziam parte do seu dia a dia, fazendo com que possam evoluir cada vez mais. Esse ambiente acaba mudando toda a rotina e realidade das crianças,

fazendo com que além delas aprenderem, possam também colocar em prática. Assim, Gonçalves (2019) apud Vygotsky (2010), descreve o ambiente dessa forma:

[...] Se no ambiente em que uma criança se encontra não há uma forma adequada de mediação, ela não se desenvolverá; já no meio em que há essa figura do mediador, o desenvolvimento será possível.

O desenvolvimento cognitivo na educação infantil, abrange uma necessidade de aprendizagem, a criança não nasce aprendendo tudo, ela precisa ser ensinada, dessa forma a educação vai estimulando esse processo, uma criança que não sabe falar vai começar a gesticular e a tentar formular palavras, vai também tentar resolver problemas sem ajuda de um adulto e realizar atividades com pouca dificuldade.

Esse processo cognitivo vai fazendo com que o aluno desperte capacidades e crie uma autonomia no que está fazendo, esse desenvolvimento desperte na criança a memória, o senso e até mesmo o emocional delas, então quanto mais o professor trabalha esse processo, mais as crianças têm domínios e buscam fazer aquilo que lhes agrada e que sem ajuda são capazes de realizar.

A aprendizagem cognitiva utiliza do cérebro da criança com o intuito de engajar de forma vigente e completa a criança dentro da sala de aula em consequência do processo de aprendizagem, os professores ensinam os alunos a “aprender a aprender”, fazendo com que eles mesmos criem ou resolvam atividades em diferentes situações, sejam elas novas ou readaptadas, esse desenvolvimento faz com que os alunos percebam que são capazes de tudo e enfrente suas dificuldades e medos e criem novas estratégias para a realização das tarefas. De acordo com Silveira (2013, p. 23):

Neste sentido, o desenvolvimento cognitivo é considerado um processo contínuo de construção e reconstrução, ocorrendo de maneira sequencial das ações mentais. Assim, durante todo o processo de desenvolvimento, é possível integrar novos dados aos esquemas já existentes.

A motivação na sala de aula é essencial para que a criança se sinta incentivada e acredite que vai conseguir realizar todas as atividades, esse processo cognitivo não é algo que a criança vai aprender de uma hora para outra, algumas delas têm memória curta que dificulta na chegada das informações, dessa forma, estimular a criança vai fazendo com que ela acredite mais em si e interprete de forma mais fácil o que lhe foi ensinado e possa ser corrigido quando algo não sair corretamente.

Esse processo cognitivo vai auxiliar o aluno a ter conhecimento e estratégias para evoluírem, e a presença do professor vai fazendo com que ele se sinta capaz de realizar tais habilidades, por isso deve ser bastante trabalhada, avaliada e compreendida por todos os alunos na sala de aula, para que assim cresçam mentalmente e consigam ter um bom desempenho.

O brincar tem uma grande participação na infância, é a partir dele que a criança cria uma socialização com outras crianças e se desenvolve de forma positiva. As brincadeiras estão bem presentes no dia a dia das crianças, e a sua utilização na sala de aula acaba ajudando no processo de aprendizagem das crianças, ajudando na sua coordenação e nas dificuldades que a criança enfrenta. Kishimoto et al (1997,p.36) diz o seguinte :

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-se para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e seu desenvolvimento infantil.

Para a criança, a brincadeira é uma diversão, dessa forma, utilizar essa diversão na sala de aula acaba por facilitar a aprendizagem e incentivar no seu processo de desenvolvimento. Com as brincadeiras, as crianças sentem menos medo de errar e acabam construindo uma autoestima que vai influenciar e instigar a mesma a busca por mais conhecimento.

A utilização dessas brincadeiras era antes algo para passar o tempo, com a criação da ludicidade a educação foi ganhando novas formas e novos olhares, as crianças passaram a aprender de forma mais divertida e interativa com um novo ambiente e novas pessoas. A ludicidade na educação infantil exige nesse processo a presença dos professores para que seja possível conciliar a educação e a ludicidade, o professor é o grande mediador de conhecimento e por consequência cabe a ele ter essa ideia de construção do conhecimento na sala de aula, trazendo diferentes atividades, brincadeiras, jogos e métodos específicos para chamar a atenção da crianças e trabalhar esse método para que os alunos compreendam e possam interagir com o que foi aprendido. Segundo Costa e Oliveira (2022, p. 4):

Cabe ao professor, acompanhar as atividades, promovendo criatividade, para que a criança desenvolva, então as brincadeiras e jogos possibilitam ao professor observar como a criança está interagindo com os colegas e com todos a sua volta. Portanto, nessas atividades lúdicas o professor e o aluno podem expressar, brincar com suas próprias execuções.

A ludicidade facilita de diversas maneiras a aprendizagem, a mesma no ambiente escolar auxilia o aluno na compreensão do mundo e de si e por consequência ajuda o aluno a

buscar coisas que lhes são de interesse e que os agradam. A criança a partir desse método, vai enxergando em si uma mudança, sendo capaz de compreender mais sobre tudo e todos. De acordo com Costa e Oliveira (2022, p. 5):

A ludicidade facilita a aprendizagem da criança, de modo que ela aprende de forma menos rígida, tendo prazer ao executá-la, assim o educando desenvolve interesse pela atividade, facilitando o conhecimento.

Na ludicidade a criança precisa ter ciência daquilo que está sendo passado e o professor precisa ter uma resposta dessa aprendizagem vinda do aluno de acordo com o conteúdo aprendido, é necessário ter esse olhar para os alunos, para que seja possível que o professor veja o progresso das crianças e caso não veja resultados possa rever seus conceitos e mudar suas estratégias para que o aluno tenha independente do tempo essa aprendizagem.

A ludicidade é fundamental para o desenvolvimento da autonomia das crianças, no ambiente escolar os alunos chegam com uma dependência, sem saber fazer coisas simples como comer e ir ao banheiro, a partir do momento que chegam na escola o professor vai ter o domínio de aplicar e mostrar o que é preciso para que eles mesmos sejam capazes de realizar tais tarefas, com a ludicidade a autonomia entra em cena fazendo com que essas crianças possam completar as atividades que lhes foram pedidas.

O papel do brincar contribui para que as crianças sejam mais ativas na sala de aula, e realizem da sua maneira e imaginação a brincadeira de forma que a mesma seja completada no final. Para Bacelar (2009, p.28):

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira.

O espaço escolar é um importante quesito quando se fala da ludicidade na educação infantil, pois é a partir do espaço que será possível que a criança consiga se mover e interagir com a brincadeira, se o espaço não for propício ao que será passado, a brincadeira não vai ocorrer como planejado e a criança não sentirá o prazer de conseguir chegar ao objetivo, um ambiente espaçoso e ventilado vai ajudar a criança a despertar sua criatividade.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo, abordarei o percurso metodológico adotado para compreender a ludicidade e verificar a sua importância na Educação Infantil, considerando, sobretudo, a prática pedagógica dos professores que atuam nessa fase de ensino.

Na construção inicial deste TCC, eu tinha a pretensão de realizar uma pesquisa de campo para ter a oportunidade de conversar e aplicar um questionário, me aproximar dos professores e verificar a prática pedagógica dos mesmos, na tentativa de identificar a importância da ludicidade para a ocorrência da aprendizagem das crianças. No entanto, devido ao fato de eu ter assumido mais uma carga horária laboral e, conseqüentemente, sem o tempo devido para realizar este tipo de pesquisa, optei por realizar uma revisão de literatura que proporcionasse a condição adequada para essa compreensão, para o meu conhecimento e também para compartilhar as leituras, os estudos, reflexões e aprendizados a respeito.

Assim, no percurso fiz o levantamento de textos como artigos, obras, dissertações e teses, que tratassem do assunto, no intuito de abordar da forma mais sucinta e coerente possível. Triviños (2008, p. 132) destaca que “o pesquisador será eficiente e altamente positivo para os propósitos da investigação se tiver amplo domínio, não só do estudo que está realizando, como também do embasamento teórico geral que lhe serve de apoio”.

3.1 ABORDAGEM QUALITATIVA

No percurso da pesquisa optei por trilhar o caminho da pesquisa qualitativa por compreender o universo de significações que envolve aspectos da realidade que não pode ser quantificados. Para Minayo (1994), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A intenção é verificar como determinado fenômeno se manifesta, sem se preocupar em afirmar ou negar dados ou evidências *a priori* definidas, mas, como menciona André (2013, p. 97):

As abordagens qualitativas de pesquisa se fundamentam numa perspectiva que concebe o conhecimento como um processo socialmente construído pelos sujeitos nas suas interações cotidianas, enquanto atuam na realidade, transformando-a e

sendo por ela transformados. Assim, o mundo do sujeito, os significados que atribui às suas experiências cotidianas, sua linguagem, suas produções culturais e suas formas de interações sociais constituem os núcleos centrais de preocupação dos pesquisadores.

A pesquisa qualitativa viabiliza ao pesquisador de criar, aprofundar-se no mundo dos significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, das ações e relações humanas. Triviños (1987, p.133) aponta que o pesquisador “orientado pelo enfoque qualitativo, tem ampla liberdade teórico-metodológica para realizar seu estudo. Os limites de sua iniciativa particular estarão exclusivamente fixados pelas condições da exigência de um trabalho científico”. Entendemos que a pesquisa pautada no paradigma qualitativo contempla os objetivos do presente estudo.

3.2 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

A abordagem metodológica adotada neste TCC foi o estudo bibliográfico. A escolha dessa abordagem se deu por compreender que a revisão de literatura sobre a ludicidade na Educação Infantil é vasta e possibilitaria atender os objetivos definidos. Essa opção metodológica pareceu apropriada para verificar e compreender a importância da ludicidade na Educação Infantil. Para tanto, requer sistematizar o assunto de modo a identificar, inicialmente, a infância e seus processos de desenvolvimento do sujeito, a Educação Infantil e suas estratégias didático-pedagógicas para a relação ensino e aprendizagem, professor e aluno, e a dinâmica lúdica e criativa para facilitar e significar a aprendizagem das crianças nessa fase da vida.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi apresentado, o trabalho demonstra a importância da ludicidade no contexto pedagógico e destaca de forma abrangente os objetivos que foram alcançados de forma satisfatória. No decorrer deste estudo, é possível observar a importância da ludicidade na educação infantil e nos seus diversos métodos de ensino como os jogos manuais, jogos gamificados, brincadeiras, atividades, leituras, músicas, dentre outros, que servem para analisar como ocorre essa aprendizagem no aluno e seus impactos sobre elas, observando a grande importância da ludicidade para com o ensino das crianças.

Ao refletir sobre a importância da ludicidade na educação infantil, entende-se que o lúdico é uma estratégia para que a criança se integre ao ambiente escolar e possa estimular seu desenvolvimento a partir de abordagens pedagógicas elaboradas pelo professor, esses resultados sobre a temática me ajudaram a compreender o assunto e a querer entender e estudar mais sobre, é um assunto capaz de prender o leitor e buscar técnicas para que possa aplicar na sala de aula para seus alunos, este tema traz a possibilidade de um ensino mais dinâmico e de qualidade, capaz de fazer com que a criança fixe seu olhar sobre aquele jogo ou brincadeira que está sendo passado pela professora. Apesar de ser mais atual, a ludicidade está sendo proposta e colocada em prática aos poucos, e sua busca vem se tornando cada vez mais frequente.

No decorrer deste trabalho, pude aprender e ampliar meus conhecimentos sobre o tema, sua escrita foi realizada com muitas pesquisas e com horas de estudo para que tudo ocorresse de forma significativa e que minhas considerações sobre o tema fossem compreendidas pelos leitores. Apesar de ser um tema bastante presente em minha vida, pude observar que pouco sabia, é um assunto que está sendo colocado em prática a pouco tempo nas escolas, apesar de poucas dificuldades nas leituras do tema, eu pude aprender bastante com as leituras dos autores e observar a importância da brincadeira no ambiente de ensino.

Minha trajetória com o tema foi dentro da sala de aula com alunos do ensino infantil, e a partir desses momentos como professora pude aprender o que era a ludicidade e seus benefícios para a aprendizagem das crianças, e a partir disso comecei a me interessar por esse assunto, quis trazer esses momentos de ludicidade para os meus estágio e foi aí que percebi que a realidade das crianças de escolas públicas eram diferentes das que faziam parte da minha realidade, e decidi pesquisar mais sobre esse método de ensino e chegar ao meu tão desejado tema.

Com base nas leituras, pude observar que a ludicidade é um método inovador, que auxilia os professores nos espaços educacionais buscando estimular o desenvolvimento das crianças com jogos e brincadeiras que irão levar a criança a pensar e resolver problemas de forma que compreendam o que está sendo ensinado. A ludicidade entrou no campo educacional para facilitar e dar o prazer de aprender para principalmente as crianças que tem uma certa dificuldade na aprendizagem, ao explorar as leituras pude analisar as abordagens e estratégias utilizadas para que a ludicidade fosse construída e aplicada na sala de aula, destacando sua influência para com os alunos e professores. O processo de escrita e de busca não foi tão difícil porque a ludicidade se faz presente na minha vida há dois anos e dessa forma eu já tinha uma noção do que escrever e pesquisar para a realização deste trabalho, e diante dessas pesquisas, pude encontrar autores que me fizeram refletir e sanar minhas dúvidas, autores esses que fizeram a grande diferença para que a ludicidade fizesse parte da educação escolar e facilitar esse ensino para com os alunos.

Este trabalho traz consigo a importância do tema para aqueles que futuramente irão iniciar ou continuar sua formação como pedagogos, é um tema que abrange o desenvolvimento infantil juntamente com suas necessidades, tornando esse processo de aprendizagem mais interativo e motivador. Para aqueles que já se formaram ou estão se formando e buscam novas técnicas de ensino, é um tema de grande eficácia, que contribui no universo infantil e promove um aprendizado significativo na qual integra o aluno ao que está sendo ensinado. Trabalhar esse tema foi maravilhoso, já que pude compreender melhor esse meio e me inserir na realidade das leituras obtidas ao longo da escrita, e de seus métodos de aplicação e causalidades.

Mesmo com os desafios iminentes, como a falta de disponibilidade de materiais, tempo para que a brincadeira ocorra, espaço adequado e as dificuldades de adaptação dos alunos, a integração da ludicidade deve superar todos os obstáculos principalmente quando a criança com algum transtorno ou deficiência participa daquele meio, é importante que todas possam se integrar e enfrentar as barreiras, encontrando maneiras diferentes de realizar a atividade, apesar de parecer difícil, a ludicidade entra no campo pedagógico com melhoria de ensino para todos os alunos e retira os métodos repetitivos que antes eram ensinados às crianças.

Por fim, este trabalho não é algo que define todas as partes da ludicidade, mas pretende instigar as futuras pesquisas, é um tema importante para o avanço da pedagogia e possui inspirações para diversas possibilidades de melhorias e reflexões da área. Em síntese, é um trabalho que contribui para a minha formação e, conseqüentemente, para a formação de

outros pedagogos que estão no processo de formação inicial e continuada.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Paloma de Andrade; FEITOSA, Regina Célia de Souza; SOARES, Michelle Beltrão. **A Ludicidade na Prática Docente: O QUE PENSAM OS PROFESSORES**. [Pernambuco], [2015]. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>>. Acesso em: 31 de julho de 2023.
- ANDRÉ, Marli. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 22, n. 40, p. 95-103, jul./dez. 2013.
- ASSIS, Maria Cristina de. **Metodologia do trabalho científico**. Faculdade do Sertão (UESSBA) – Pedagogia. 2013. Disponível: <em <https://www.docsity.com/pt/por-maria-cristina-de-assis-metodologia-do-trabalho-cientifico/4863932/>>. Acesso em: 01 de outubro de 2023.
- BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BANDEIRA, Priscilla Oliveira; SOUZA, Priscilla Kézia Tavares de. **O Lúdico e Suas Contribuições na Educação Infantil**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: < https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/2431?locale=pt_BR>. Acesso em: 31 de julho de 2023.
- BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. 1. Ed. RS: Artmed, 1999.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984. (Novas buscas em educação; v. 17).
- BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; ARRUDA, Renata Beloni de; GOMES, Ligiane Raimundo. **Ludicidade e educação**. Londrina - PR: Editora e distribuidora educacional S.A, 2015.
- BOMTEMPO, Edda. *et al.* **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. SP: Editora Cortez, 2017.
- BORBA, Angela Meyer. **As culturas da infância nos espaços-tempo do brincar**:

estratégias de participação e construção da ordem social em um grupo de crianças de 4-6 anos. RJ: UFF, 2004. Disponível em: < <http://www.anped.org.br/internas/ver/reunioes-aneais> > Acesso em: 10 de setembro de 2023.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, Levindo Diniz. **Infância, brincadeira e cultura**. UFMG, 2008. Disponível em: < <http://www.anped.org.br/internas/ver/reunioes-aneais> > Acesso em: 05 de julho de 2023.

COSTA, Jéssica Silva de Oliveira; OLIVEIRA, Jayne Silva de. **A importância da ludicidade na educação infantil**: um estudo na escola são Miguel Arcanjo. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 8., 2023, Maceió – AL. Disponível em: < <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90816> >. Acesso em: 31 de julho de 2023.

CUNHA, António Camilo; SILVEIRA, Luciene. **O jogo e a infância**: entre o mundo pensado e o mundo vivido. 1. ed. De Facto Editores, 2014.

FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA, Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A Importância do Lúdico no Processo de Aprendizagem**. [Gravataí]. Disponível em < <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> >. Acesso em: 31 de julho de 2023

FRANÇA, Gisela Wajskop. **O papel do jogo na educação das crianças**. IN: França, Gisela. Wajskop (org.) O cotidiano da pré-escola. São Paulo: FDE, 1990.

GOMES, Raquel Firmino Magalhães; BARBOSA, Cleomar Ferreira. **A importância da brincadeira para criança de acordo com Jean Chateau**. *In*: CONGRESSO CENTRO-OESTE DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 4., 2010, Brasília – DF. Disponível em: < <http://congressos.cbce.org.br/index.php/4concoce/4concoce/paper/viewFile/2616/1167> >. Acesso em: 31 de julho de 2023.

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre a iniciação á pesquisa científica**. 6. Ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2018.

GONÇALVES, Nayane B. **Aprendizagem e desenvolvimento cognitivo**: as contribuições de Vigotski. Campinas - SP: UNICAMP /IEL/Setor de Publicações, 2019.

HORN, Maria da Graça Souza. **Brincar e interagir nos espaços da escola infantil**. Porto Alegre – RS: Penso, 2017.

LACERDA, Heison Valdevino de. **Ludicidade**: jogos e brincadeiras na educação infantil. Disponível em: <

<https://docplayer.com.br/54256639-Ludicidade-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil-jos-e-heison-valdevino-de-lacerda.html>>. Acesso em: 05 de setembro de 2023.

LOPES, Mary Stela Sakamoto. **Aplicação da ludicidade em sala de aula: Guia de Orientação**. UNESP, 2020. Disponível em:<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/572979/2/produto_mestrado_mary_stela_sakamoto_lopes-2.pdf>. Acesso em: 15 de setembro de 2023.

LUSTIG, Andréa Lemes. *et al.* **Criança e infância: contexto histórico social**. Cáceres-MT, 2013. Disponível em:< <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/693/o/TR18.1.pdf>>. Acesso em: 28 de setembro de 2023.

MELO, Raquel Pessoa. **A Importância da Ludicidade na Educação Infantil**. 2010. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Psicopedagogia Institucional) – Faculdade Calafiori, São Sebastião do Paraíso - MG, 2010. Disponível em: <<http://calafiori.edu.br/wp-content/uploads/2018/04/A-IMPORT%C3%82NCIA-DA-LUDICIDADE-NA-EDUCA%C3%87%C3%83O-INFANTIL.pdf>>. Acesso em: 31 de julho de 2023.

MELO, Rozana Machado Bandeira de. **É brincando que se aprende: a experiência da te-arte na educação infantil**. 1. ed. Curitiba - PR: Appris, 2015.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes lúdico. Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/ludico/>>. Acesso em 31 julho 2023.

MONTESSORI, Maria. **A criança**. Círculo do livro, 1989.

PLENO, Programa. **Ludicidade na educação infantil. qual a importância e como aplicar?**. 2023. Disponível em: <<https://programapleno.com.br/blog/ludicidade-na-educacao-infantil>>. Acesso em 14 de outubro de 2023.

PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ed. 05, Vol. 11, p. 114-125. Maio de 2021. Disponível em:<<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem>>. Acesso em: 29 de julho de 2023.

ROURE, Glacy Q. de. **Infância, experiência, linguagem e brinquedo**. GO: PUC, 2010. Disponível em: < <http://www.anped.org.br/internas/ver/reunioes-anuais>> Acesso em: 05 julho de 2023.

SANTANA, Aline de Souza Viana. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Educação do Campo) – Universidade Federal do Espírito Santo, São Mateus - ES, 2019. Disponível em: <https://educacaodocampo.saomateus.ufes.br/sites/educacaodocampo.saomateus.ufes.br/files/field/anexo/tcc_-_aline_de_souza_santana_0.pdf>. Acesso em: 31 de julho de 2023.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes; SANTOS, Lilian de Jesus Marques. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Monografias Brasil Escola, 2017.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes; SANTOS, Lilian de Jesus Marques. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Brasil Escola, 2017. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.html>>. Acesso em 18 de outubro de 2023.

SILVA, Carlos Cardoso; ROSA, Sandra Valéria Limonta. **Anos iniciais do ensino fundamental: política, gestão, formação de professores e ensino**. 1. ed. SP: Mercado de Letras, 2015.

SILVA, Cilmara de Melo. **O Lúdico na Educação Infantil: Brincar e Jogar uma Forma de Aprender e Ensinar**. Acre, [2018]. Congresso nacional de educação. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_S_A9_ID5583_09082018014520.pdf>. Acesso em: 31 de julho de 2023.

SILVA, Isabel Martins da; OLIVEIRA. *Et al.* **O Uso da Ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Desafios e Postura Docente**. [Fortaleza], VI Congresso Nacional de Educação – Conedu. [Fortaleza], [2019].

SILVA, Natália Zanatta da. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Medianeira, 2014. Monografia de especialização (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/21111/3/MD_EDUMTE_VII_2014_9.pdf>. Acesso em: 31 de julho de 2023.

SILVEIRA, Liane Teresinha Mazzotti da. **Desenvolvimento cognitivo das crianças na escola, um caminho que percorre do real ao imaginário**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4017/1/LTMS02102013.pdf>>. Acesso em: 31 de julho de 2023.

SOARES, Leticia Cavassana. **O brincar na educação infantil:** enunciações docentes em um contexto de formação continuada. Vitória - ES: Edifes, 2021.

SOLER, Reinaldo. Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

TEODORO, Wagner Luiz Garcia. **O desenvolvimento infantil de 0 a 6 e a vida pré-escolar.** Uberlândia, 2013.

TRIVINÕS, Augusto Nivaldo Silva. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VIEIRA, Ana Carolina Santana; RAIMUNDO, Adrielly Cristina de Lima; SILVA, Rita de Cássia Ramires da. **Estimulação precoce na primeira infância:** reflexões e experiências. Campo Grande – MS : Editora Inovar, 2019. Disponível em:<<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/586182/2/Livro%20ESTIMULA%C3%87%C3%83O%20PRECOCE%20NA%20PRIMEIRA%20INF%C3%82NCIA.pdf>>. Acesso em: 01 de outubro de 2023.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A construção do pensamento e da linguagem.** Tradução: Paulo Bezerra. SP: Martins Fontes, 2000. (Psicologia e pedagogia).

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo - SP: Editora LTDA, 1991.