



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

JACIANA SILVA DE LIMA

A LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

MAMANGUAPE-PB
2025

JACIANA SILVA DE LIMA

**A LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso - Monografia,
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Pedagogia do *Campus* IV da UFPB, como parte do
requisito para a obtenção do título de graduação
em Pedagogia.

Orientadora Profa. Dra. Francisca Terezinha
Oliveira Alves.

MAMANGUAPE-PB

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

L7321 Lima, Jaciana Silva de.

A ludicidade como possibilidade pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de crianças da educação infantil / Jaciana Silva de Lima. - Mamanguape, 2025.
59 f. : il.

Orientação: Francisca Terezinha Oliveira Alves.
TCC (Graduação) - UFPB/CAAE.

1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3.
Ensino-aprendizagem. 4. Desenvolvimento integral. I.
Alves, Francisca Terezinha Oliveira. II. Título.

UFPB/CAAE

CDU 373.2:796.11

JACIANA SILVA DE LIMA

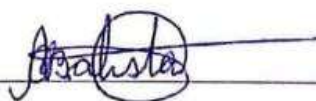
**A LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso - Monografia, apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Campus IV da UFPB. Como parte do requisito para a obtenção do título de graduação em Pedagogia.

Banca examinadora



Prof.ª Dra. Francisca Terezinha Oliveira Alves - UFPB - Orientadora



Prof.ª Dra. Aline Cleide Batista - UFPB - Examinadora



Prof.ª Dra. Francymara Antonino Nunes de Assis

Mamanguape, 29 de setembro de 2025

Dedico este trabalho a Deus, que me deu forças para sonhar e me permitiu chegar até aqui, e também à minha mãe, que estudou até o quinto ano, e ao meu pai, que concluiu o ensino básico, mas não realizou o desejo de cursar o ensino superior.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus pela sua bondade sobre mim, sem a sua soberana misericórdia não teria chegado até aqui. Iniciando a jornada acadêmica no início da pandemia COVID-19, marcado com perdas, medos, inseguranças e incertezas e se iria concluir o curso. Mas o Senhor com sua infinita bondade me deu forças para prosseguir e me fez chegar até aqui. A Ele toda a Honra e Glória.

Grata a minha família, Josina, minha mãe que quando estava sobrecarregada falava, para ter Fé e paciência que eu iria conseguir, ao meu pai Antônio, que debaixo de muito sol e chuva não mediu esforços para que chegasse até aqui. A minha amada irmã Janaina, que apoiou, incentivou e fez-me acreditar no meu potencial que seria possível esta caminhada acadêmica, e a minha querida sobrinha, Emilly Lays, que, nos momentos em que me sentia exausta, me incentivava dizendo que tudo daria certo.

Agradeço às professoras que aceitaram fazer parte da banca examinadora e a todos os professores do curso de Pedagogia pelo companheirismo, incentivo e os conhecimentos adquiridos, mas em especial à orientadora deste trabalho, Francisca Terezinha Oliveira Alves, pela confiança, colaboração e disponibilidade na elaboração deste trabalho. Suas palavras de incentivo foram essenciais para conclusão dessa pesquisa.

Aos colegas de turma pela amizade que foi construída no decorrer de todo o período de duração do curso, em especial a Flávia Vitória e Maria Fernanda por todo carinho e parceria dos momentos em que aprendemos juntas durante os anos de curso foi incrível tê-las comigo.

A escola campo da pesquisa, Escola Municipal de Ensino Fundamental Júlia Valdelina da Conceição, a todos que fazem parte da instituição, em especial as educadoras da Educação Infantil que gentilmente contribuíram para a qualidade deste estudo.

Enfim, agradeço a todos que de alguma forma contribuíram para que chegasse até aqui.

Consagre ao Senhor tudo o que voc  faz,
e os seus planos ser o bem-sucedidos.

(B blia Sagrada, Prov rbios 16:3)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	17
2.1 O conceito e a importância da ludicidade na Educação Infantil.....	17
2.2 Elementos da ludicidade: Jogo, Brinquedo e Brincadeira.....	19
2.3 As contribuições da ludicidade para o ensino-aprendizagem infantil.....	22
2.4 O papel do professor e o uso da ludicidade.....	25
3. CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	28
3.1 Compreensões teórico-metodológicas que orientam a pesquisa.....	28
3.2 Instrumentos para coleta de dados.....	29
3.3 Local da pesquisa.....	30
3.4 Sujeitos participantes da pesquisa.....	31
4. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA.....	34
4.1 Análise das respostas do questionário.....	34
4.2 Observação da prática da ludicidade na sala de aula.....	39
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
APÊNDICES.....	53
ANEXOS.....	56

LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

DCNEI - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Fachada da E.M.E.F. Júlia Valdelina da Conceição.....	30
Imagem 2 – Corredores da escola.....	31
Imagem 3 – Cozinha, refeitório e banheiros.....	31
Imagem 4 – Parque e quadra poliesportiva.....	31
Imagem 5 – Faixa etária das participantes.....	32
Imagem 6 – Sexo das participantes.....	32
Imagem 7 – Quanto tempo atua como educadora Infantil?.....	33
Imagem 8 – A Ludicidade contribui no processo ensino-aprendizagem?.....	35
Imagem 9 – Costuma utilizar a ludicidade em sala de aula?.....	36
Imagem 10 – Sala de aula.....	40
Imagem 11 – Momento de recreação.....	40
Imagem 12 – Jogo com garrafas e bambolês numerados.....	41
Imagem 13 – Brincadeira pegue a bola.....	43
Imagem 14 – Jogo das formas geométricas.....	43
Imagem 15 – Brincadeira das vogais.....	44
Imagem 16 – Momento de música das vogais.....	44
Imagem 17 – Brincando com o nome “quem sou eu?”	45
Imagem 18 – Jogando com os números.....	45
Imagem 19 – Vídeo educativo sobre higiene pessoal.....	46
Imagem 20 – Exposição dos produtos de higiene.....	46
Imagem 21 – Jogo do que é higiene ou escolar.....	47

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo investigar e analisar as perspectivas da ludicidade como possibilidade pedagógica do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil, evidenciando sua relevância para o desenvolvimento integral das crianças. Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, descritivo e foi subsidiada por um questionário aplicado a professoras de uma escola da rede pública de ensino da cidade de Itapororoca-PB e a observação direcionada com a duração de uma semana em uma turma da primeira infância, sobre o uso da ludicidade na sala de aula. O estudo em pauta está embasado nos seguintes autores: Luckesi (2014), Almeida (2013), Kishimoto (1996, 2010), Vygotsky (1979, 1984) Souza e França (2021), Borges e Schwarz (2005), Lopes (2014) e entre outros. Os resultados apontaram que as professoras da Educação Infantil, reconhecem a importância da ludicidade na sala de aula, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras que são essenciais para a aquisição de novas habilidades de forma prazerosa e significativa. Tais práticas estimulam a imaginação, a criatividade, emoções, corpo, sentidos, expressão, cognitivas e a interação social. Entretanto, foram identificados alguns desafios como a limitação do espaço físico e a escassez de investimentos nas escolas da rede pública de ensino, que é tomada pela iniciativa de educadoras, em confeccionar seus próprios materiais, utilizando materiais recicláveis e seus recursos financeiros, o que demonstra compromisso com a qualidade de sua prática pedagógica reconhecendo a ludicidade como parte integrante do processo de aprendizagem. Conclui-se que a ludicidade deve ser compreendida como uma possibilidade pedagógica indispensável na Educação Infantil. Cabe ao professor mediar as brincadeiras com intencionalidade com o objetivo de promover experiências que estimulem o desenvolvimento integral da criança.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Infantil; Ensino-aprendizagem; Desenvolvimento integral.

RESUMEN

La presente investigación académica tuvo como objetivo analizar las perspectivas de la ludicidad como una posibilidad pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de la Educación Infantil, evidenciando su relevancia para el desarrollo integral de los mismos. Este trabajo se caracteriza como una pesquisa cualitativa, de carácter exploratorio y descriptivo, y fue subsidiado por la aplicación de un cuestionario a maestras de una escuela de la red pública de enseñanza de la ciudad de Itapororoca-PB, además de la observación dirigida, realizada durante una semana, en una clase de primera infancia, sobre el uso de la ludicidad en el aula. El estudio en cuestión se fundamenta en los aportes de autores como Luckesi (2014), Almeida (2013), Kishimoto (1996, 2010), Vygotsky (1979, 1984), Souza y França (2021), Borges y Schwarz (2005) y Lopes (2014), entre otros. Los resultados mostraron que las profesoras de Educación Infantil reconocen la importancia de la ludicidad en el aula, utilizando juegos, juguetes y actividades recreativas que resultan esenciales para la adquisición de nuevas habilidades de manera placentera y significativa. Tales prácticas estimulan la imaginación, la creatividad, las emociones, el cuerpo, los sentidos, la expresión, las capacidades cognitivas y la interacción social. Sin embargo, se identificaron algunos desafíos, como la limitación del espacio físico y la escasez de inversiones en las escuelas de la red pública, lo que lleva a las educadoras a confeccionar sus propios materiales con recursos reciclables y a utilizar sus propios medios financieros. Esta actitud demuestra su compromiso con la calidad de la práctica pedagógica, reconociendo la ludicidad como parte integrante del proceso de aprendizaje. Se concluye que la ludicidad debe ser comprendida como una posibilidad pedagógica indispensable en la Educación Infantil. Cabe al docente mediar las actividades recreativas con intencionalidad, con el fin de promover experiencias que estimulen el desarrollo integral de los niños.

Palabras clave: Ludicidad; Educación Infantil; Enseñanza y aprendizaje; Desarrollo integral.

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa apresenta a importância da ludicidade na Educação Infantil, buscando demonstrar a compreensão dessa possibilidade no processo de ensino-aprendizagem, que é fundamental no desenvolvimento integral das crianças. A ludicidade é uma possibilidade pedagógica que contribui com a construção do conhecimento das crianças, pois as atividades que envolvem os jogos e as brincadeiras proporcionam, na Educação Infantil, aprendizagens nas dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal. Além disso, possibilita um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real para a criança, através das descobertas ela consegue se expressar, analisar e modificar a realidade.

Diante disso, Negrini (1994, apud Dallabona; Mendes, 2010) salientam os benefícios de uma educação envolvendo a ludicidade, pois:

[...] 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. (Negrini, 1994, apud Dallabona; Mendes, 2010, p. 109-110).

Entende-se, no entanto, a relevância que a ludicidade proporciona na capacidade de permitir o desenvolvimento integral da criança, visto que auxilia em várias dimensões do seu desenvolvimento, bem como a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade que estão ligados. Cabe salientar que a afetividade favorece o progresso mental, ético, físico, e o cognitivo da criança diante das práticas lúdicas. Assim, é perceptível que a ludicidade na primeira infância, é extremamente um auxiliar essencial no desenvolvimento e no aprendizado da criança.

A educação lúdica nas salas de aulas das instituições escolares, creches e as pré-escolas da Educação Infantil é fundamental, visto que que auxilia a prática educativa por meio da ludicidade. Para os autores Melo e Cavalari (2010), em todas as fases da Educação Infantil, a prática pedagógica necessita ser agradável, proporcionando práticas lúdicas e que sejam divertidas, “[...] pois é através do prazer da satisfação que a criança absorve os aspectos relacionados entre atividade, o meio e a aprendizagem.” (Melo e Cavalari, 2010, p. 162). Ainda, segundo as autoras mencionadas quando a criança realiza uma atividade envolvendo a ludicidade ela “[...] desenvolve o prazer de explorar, extravasar, relacionar-se consigo e com os outros, de fantasiar, criar e divertir-se.” (Melo e Cavalari, 2010, p. 162). Dessa forma, o espaço escolar em que as crianças estão

inseridas na primeira infância, é essencial fazer o uso dessa possibilidade pedagógica auxiliadora na construção da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

A escolha por esse tema foi a partir do primeiro contato com sala de aula, experienciado e vivenciado durante o Estágio Supervisionado na Educação Infantil, onde ocorreram as observações e a regência, especificamente com uma turma do Pré-II, composta por dezessete alunos, uma professora regente e uma auxiliar de sala. Durante o período de estágio, foi possível constatar que, quando a educadora realizava em sua metodologia de ensino práticas lúdicas, era nítido o despertar das crianças, o interesse em aprender o que lhes era proposto. Além do mais, o modo como os pequenos interagiam entre si era prazeroso e divertido, proporcionando a eles um aprendizado de modo agradável e de qualidade. A partir das observações, foi colocado em prática a proposta de intervenção buscando possibilitar para as crianças aquilo que já eram postos, um ensino voltado à ludicidade contribuindo com o estímulo e enriquecendo o aprendizado eficaz da turma mencionada.

Partindo desta experiência, na qual teve grande importância para minha formação como educadora e que possibilitou perceber a relevância da ludicidade na prática pedagógica, no processo de ensino-aprendizagem das crianças, tornou-se necessária a investigação das contribuições da ludicidade como possibilidade pedagógica que favorece uma aprendizagem de forma prazerosa e significativa, o que é fundamental para o aluno. Pois, é nessa faixa etária que a criança desenvolve suas habilidades intelectuais, sociais e físicas que são necessárias para o seu pleno desenvolvimento. Por isso, é preciso entender a significância da ludicidade e sua potencialização na infância, e quais são as suas contribuições para a melhoria durante o processo de aprendizagem e a sua utilização nas práticas pedagógicas, garantindo o desenvolvimento integral das habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras.

Levando em conta essas considerações, faz-se imprescindível que esse tema seja analisado e refletido acerca da ludicidade como possibilidade auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil. A problemática que guiou essa pesquisa foram: Quais são as perspectivas que a ludicidade como possibilidade pedagógica poderá trazer para o processo de ensino-aprendizagem de crianças da Educação Infantil? De que forma, a utilização de atividades lúdicas poderá contribuir com o desenvolvimento integral das crianças? Quais são as práticas pedagógicas lúdicas que resultam no processo de aprendizagem das crianças da primeira infância?

O presente trabalho teve como objetivo geral investigar e analisar as perspectivas da ludicidade como possibilidade pedagógica do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil. E como objetivos específicos: verificar a relevância da ludicidade na primeira infância; identificar as contribuições da ludicidade no processo de aprendizagem das crianças; identificar as percepções de educadores sobre o trabalho com a ludicidade na prática pedagógica na Educação Infantil.

Espera-se que o presente trabalho, de alguma forma, possa trazer contribuições ao leitor interessado na Educação Infantil, principalmente aos professores atuantes na área infantil, e queiram melhorar a qualidade de educação desse público e compreender a relevância da ludicidade na primeira infância, assim como servir de base para posteriores pesquisas.

Em termos metodológicos, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter exploratório, descritivo foi subsidiada por um questionário aplicado a professores de uma escola da rede pública de ensino do município de Itapororoca-PB. Além disso para obter um maior conhecimento sobre a prática pedagógica envolvendo a ludicidade na sala de aula da Educação Infantil, foi realizada uma observação direcionada com a duração de uma semana, do cotidiano de uma turma dessa etapa de ensino.

As discussões empreendidas, basearam-se em Luckesi (2014), Almeida (2013), Kishimoto (1996, 2010), Vygotsky (1979, 1984) Souza e França (2021), Borges e Schwarz (2005), Lopes (2014) e entre outros autores que discutem sobre a referida temática.

O texto foi organizado em quatro capítulos. No primeiro capítulo está discutindo sobre o conceito e a importância da ludicidade, e os aspectos que ela engloba, jogo, brinquedo e brincadeira, bem como suas contribuições para o ensino-aprendizagem infantil e o papel do professor e o uso pedagógico da ludicidade no ambiente escolar.

No segundo capítulo tratamos sobre a metodologia utilizada na pesquisa, relatando que se trata de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo permitindo uma análise mais consistente a respeito das percepções e das vivências de educadoras sobre a aplicação da ludicidade, assim como, a observação direcionada da prática em sala de aula.

No terceiro capítulo, são apresentados a análise dos dados e resultados da pesquisa, obtidos por meio do questionário de perguntas realizado com professoras da Educação Infantil, que são atuantes em uma escola da rede pública de ensino, bem como por meio da observação da prática da ludicidade em uma turma da primeira infância, e

encerra com o quarto capítulo, onde é apresentado as considerações finais para solucionar a problemática de investigação, sobre quais as perspectivas a ludicidade como possibilidade pedagógica pode trazer para o processo de ensino-aprendizagem de crianças da Educação Infantil.

2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo trataremos uma discussão sobre o conceito da ludicidade, os aspectos que compõem e sua relevância para a primeira infância, fase fundamental para o processo de aprendizagem na Educação Infantil.

2.1 O conceito e a importância da ludicidade na Educação Infantil

A ludicidade é importante em qualquer momento ou estágio da vida de cada ser humano, principalmente na infância. “A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.” (Jordão, Martini, Salomão, 2007, p. 4, apud, Queiroz, 2014, p. 21).

Segundo Queiroz (2014), a ludicidade vem se formando ao longo dos anos e com isso, quem se beneficia é a educação. Refletindo sobre o trabalho do professor na sala de aula, expondo que a ludicidade faz parte do recinto escolar quando é utilizada para diversos fins educativos. O brincar é a essência da infância, e utilizá-lo como possibilidade pedagógica é adotar uma educação em que contribui para uma aprendizagem prazerosa na criança, em que ela se identifique, se desenvolva e aprenda brincando.

Para Luckesi (2014), a ludicidade não é um termo dicionarizado, relaciona-se a um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade. O autor ressalta, ainda, que “[...] não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre.” (Luckesi, 2014, p. 16). Ou seja, a ludicidade é uma experiência interna do indivíduo, que somente pode ser percebida e expressa por meio da sua vivência.

[...] a ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. [...] Ela não é igual para todos. Experiências [...] podem gerar o estado lúdico para um não é o que pode gerar o estado lúdico para outro, à medida que ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância. Algumas atividades poderão parecer “chatas” para um, mas “lúdicas” para outros. Como isso pode ser? Exatamente devido a ludicidade ser um estado interno ao sujeito ao vivenciar uma determinada atividade externa. (Luckesi, 2014, p. 18).

O referido autor (2014), nos apresenta um exemplo para melhor compreendermos:

[...] uma criança que, por alguma razão [...] não gosta de pular corda; essa atividade – “brincar de pular corda” –, além de incômoda, será chata para ela, e, pois, sem nenhuma ludicidade. A alma da criança não estará presente no que estará fazendo, à medida que não tem nada de lúdico praticar uma atividade que é denominada de lúdica, mas que é, para essa criança, incômoda e chata. (Luckesi, 2014, p. 14).

Luckesi (2014) afirma que as existem algumas atividades que podem aparentar ser “chatas” para um, e “lúdicas” para outros sujeitos. Isso acontece porque a ludicidade é um estado interno da pessoa que vivencia uma atividade externa.

Sob esse ponto de vista, cabe ao professor, como orientador do educando e um acompanhante do aprendiz, precisa aprender experimentando, para que possa, a partir da experiência pessoal, entender o outro quando ele estiver trabalhando. (Luckesi, 2014). Dessa forma, o docente necessita observar se as atividades denominadas como lúdicas, ao serem aplicadas por ele, estão contribuindo para o desenvolvimento e aprendizagem, que seja de modo prazeroso e significativo para seus educandos.

A autora Lopes (2014) amplia o entendimento da ludicidade, definindo como uma condição fundamental do ser humano que se manifesta diversamente na experiência cotidiana, entre o brincar, jogar, recreação, lazer e no construir artefatos de ludicidade. Para a autora as manifestações da ludicidade:

[...] estão dependentes de um pacto explícito ou implicitamente estabelecido entre aqueles que ludicamente interagem, e, a partir do qual, instauram uma ordem na interação social da ludicidade que conduz à atribuição de significações lúdicas aos seus comportamentos. (Lopes, 2014, p. 31- 32).

Dessa forma, as manifestações da ludicidade podem acontecer em qualquer situação do dia a dia, dependendo da decisão deliberada (intencional ou consciente) dos envolvidos para interagirem de tal maneira, mesmo que sejam induzidos institucionalmente, como o caso do recrear. Lopes (2014), diz que:

[...] a ludicidade, enquanto fenômeno da condição de ser do Humano, está presente em cada pessoa e em qualquer cultura. Manifesta-se diversamente e os seus efeitos são potencializadores de intercompreensão. (Lopes, 2024, p. 26).

Para a autora (2014), a ludicidade não é dignificada como valor do ser humano, nas sociedades contemporâneas, pois o culto dos mercados, que se apresenta como uma referência global, oferece um frenesi consumista, baseado na lógica da concorrência da competição pela última novidade, da moda, na oferta exponencial da indústria do entretenimento e da indústria dos artefatos lúdicos.

Lopes (2014) ainda ressalta que a natureza da ludicidade se encontra:

[...] no conjunto de processos dinâmicos interrelacionais e interacionais protagonizados pelos Humanos que atribuem aos seus comportamentos a significação singular da ludicidade, e menos nos efeitos finais dos mesmos. (Lopes, 2014, p. 29).

Além do mais, Lopes (2014) diz que a ludicidade se manifesta e evidencia a capacidade transformadora do indivíduo que, individualmente, ensaia competências adquiridas, e mais tarde, as aplica e generaliza em contextos de não ludicidade. Brincando, jogando, recreando, festejando, aprende-se a aprender e aprende-se a aprender como se aprendeu. (Bateson, 1977, apud Lopes, 2014).

No entanto, a ludicidade é mais do que as consequências que acontecem no processo em que se manifesta. Ela é mais do que a natureza dos seus efeitos. Pela interseção entre comunicação e ludicidade amplia-se a identidade estabelecida entre ambas, possibilitando a distinção entre as diversas manifestações da ludicidade, como jogar, brincar, recrear, lazer e a aplicação de diversos contextos. No âmbito comunicacional que se geram as manifestações da ludicidade e destacam a totalidade do ser do humano. (Lopes 2014).

Assim, a ludicidade sob o aprofundamento teórico nos autores mencionados, compreendemos que a ludicidade é uma experiência interna do indivíduo, mas também social e comunicacional, fundamental no processo educacional da primeira infância, garantindo a aprendizagem prazerosa e significativa.

2.2 Elementos da Ludicidade: Jogo, Brinquedo e Brincadeira

Após entendermos o conceito e a relevância da ludicidade na primeira infância, se faz necessário conhecer a concepção da palavra “ludicidade”, e quais aspectos ela engloba. “A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira.” (Rau, 2012, p.31, apud, Freitas, 2023, p. 19). Diante disso, a autora Freitas (2023), para explicar esses três eixos, se apropriou do estudo realizado por Almeida (2013). O autor traz três tópicos dos conceitos, que a “[...] brincadeira é compartilhada pela cultura e visa o ato recreativo, o brinquedo é o objeto físico que envolve o lúdico, enquanto o jogo é sistematizado por regras que devem ser seguidas, muitas vezes já preestabelecidas.” (Almeida, 2013, apud, Freitas, 2023, p. 19).

Esses aspectos são indispensáveis na aquisição de novas habilidades. A cada brinquedo, brincadeira e a cada jogo, “[...] por mais simples que sejam, estão repletos, em maior ou menor grau, de exercícios, de funções essenciais ao desenvolvimento global do ser humano” (Almeida, 2013, p.21, apud, Freitas, 2023, p. 20). Assim, é possível notar que a brincadeira, o brinquedo ou o jogo são essenciais para a aquisição de novas habilidades das crianças da primeira infância.

Kishimoto (1996), destaca que na Educação Infantil, o uso dos brinquedos e dos jogos com fins educativos, contribui no desenvolvimento da criança atuando como possibilidade pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem. A autora diz 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 [...]”. (Kishimoto, 1996, p. 36). Dessa forma, o brincar não é centrado apenas no brincar por brincar, mas tem um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, auxiliando na construção do conhecimento e nas interações com o espaço que ela está inserida. É preciso que a prática pedagógica do professor seja voltada para atividades com objetivos educativos envolvendo a ludicidade, para o estímulo e desenvolvimento do aprendizado das crianças.

A supracitada autora (1996), para entender o significado de jogo, brinquedo e brincadeira, baseou-se nos estudos realizados por Gilles Brougère (1981) e Jacques Henriot (1989), que apontam três níveis de distinção sobre o jogo: como resultado de um sistema linguístico que atua no âmbito social, como um sistema de regras e como um objeto.

O primeiro, para os autores, o jogo, como fato social, o sentido do jogo vai depender da linguagem de cada âmbito social. Visto que:

[...] Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. Elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo. A designação não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. (Brougère; Henriot, apud Kishimoto, 1996, p. 16).

Assim, cada contexto cria sua concepção de jogo e não pode ser visto de forma simples, como mera ação de nomear, pois o uso de um termo não é um ato solitário. Ele se submete a um contexto social que entende, fala e pensa do mesmo modo. Toda designação implica um cenário sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real. (Brougère; Henriot, apud Kishimoto, 1996).

Com isso, o jogo enquanto fato social, assume a figura, o sentido que cada sociedade atribui, visto que, este o aspecto que mostra por que, dependendo do local e do tempo, os jogos assumem significados diferentes.

De segunda maneira, o jogo, como um sistema de regras, possibilita perceber, em qualquer jogo, uma sequência que especifica suas modalidades. Kishimoto (1996, p. 16) expõe que “O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, loto ou trilha. São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar buraco ou trança, usando o mesmo objeto, o baralho.” As estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica. Assim, quando um indivíduo joga, ele está realizando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. (Kishimoto, 1996).

O terceiro diz respeito ao jogo enquanto objeto.

O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião. (Kishimoto, 1996, p. 16).

Portanto, os três aspectos mencionados permitem o entendimento do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Com relação ao brinquedo, a autora diz que o brinquedo é diferente do jogo, pois, supõe uma relação próxima com a criança, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam seu uso. Kishimoto (1996), diz que:

[...] o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. (Kishimoto, 1996, p. 18).

Conforme a autora, o brinquedo não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Atualmente reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com

aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. Ele também representa o imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs e o mundo encantado dos contos de fada.

Por fim, a autora diz que o jogo enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É material estimulante para fazer fluir o imaginário da criança. E a brincadeira? De acordo com ela:

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (Kishimoto, 1996, p. 21).

Após observarmos as diferenças entre jogo, brinquedo e brincadeira, entende-se que a figura da infância é enriquecida, com a ajuda de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento da criança.

2. 3 As contribuições da ludicidade para o ensino-aprendizagem infantil

No processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, a ludicidade é uma relevante possibilidade pedagógica para o desenvolvimento integral das crianças. Como primeira etapa da Educação Básica, em que atende crianças de 0 a 5 anos, cujo objetivo é desenvolver totalmente os pequenos dessa faixa etária.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular/BNCC, a Educação Infantil é a:

[...] primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada. (Brasil, 2017, p. 36).

Nessa mesma lógica, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil/DCNEI definem a criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (Brasil, 2010, p.12)

No que se refere ao Estatuto da Criança e Adolescente/ECA (1990) no artigo 53 ressalta que “a criança [...] têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa [...]”. Assim, com base nesses documentos e normativos, as instituições da Educação Infantil devem proporcionar atividades que estimulem o desenvolvimento integral de cada criança, buscando respeitar o seu tempo de desenvolvimento individual, garantindo o direito de aprender de forma lúdica.

Diante disso, é de fundamental relevância o reconhecimento da condição da criança seja intensificado e resguardado como indivíduo de direitos, e que seja assegurada uma educação de qualidade em que possibilite a condição de ser sujeito e criança protagonista no espaço institucional. Nesse contexto, a ludicidade inserida na prática pedagógica é uma aliada essencial para o processo de ensino-aprendizagem infantil.

A ludicidade também é destacada na BNCC (2017), reforçando a contribuição dessa possibilidade pedagógica no cotidiano no ambiente escolar:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. [...] Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2017, p. 37).

Segundo Vygotsky (1979, apud Santos et al., 2022) ressalta que a criança aprende bastante ao brincar, pois ela desenvolve habilidades como a aprendizagem, o raciocínio, a lidar com suas emoções, a relacionar-se socialmente e construir sua própria identidade. Para o autor:

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, psicológico. (Vygotsky, 1979, apud Santos et al., 2022, p. 02).

A ludicidade é, assim, uma possibilidade pedagógica indispensável no processo de aprendizagem infantil, pois promove uma aprendizagem de forma prazerosa e significativa, o que é fundamental para a criança que está em seu processo de desenvolvimento.

A autora Kishimoto (2010), também afirma que é fundamental a introdução das brincadeiras, na primeira infância, pois:

[...] a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade. Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. (Kishimoto, 2010, p. 01).

Além disso, a relevância das brincadeiras na Educação Infantil, está relacionada com a cultura infantil, e vista como uma possibilidade pedagógica para a criança se expressar, proporcionando a construção do conhecimento, da aprendizagem e de seu desenvolvimento. Kishimoto (2010), ainda pontua que:

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantis. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (Kishimoto, 1996, p. 36-37).

Assim, nota-se a importância da ludicidade sendo essencial para o desenvolvimento da criança. O jogo é uma excelente possibilidade pedagógica, que facilita o processo de aprendizagem ao ser mediada pela intervenção de um adulto, ou seja, no contexto educativo com o professor.

Sob essa mesma perspectiva, as autoras, (Souza; França, 2021) relatam que o brincar promove atenção ao desenvolvimento da criança, através das brincadeiras, pois:

Quando brinca também transforma a forma como está fisicamente, moral, emocional e espiritual, porém, também acaba desenvolvendo a cooperação da criança, pois os jogos e brincadeiras são considerados uma recompensa que o obediente pode ter, tais como, regras de convivência, limites de condutas, que lhes acrescentarão aportes para viver e conviver em sociedade. (Souza; França, 2021, p. 939- 940).

Ainda segundo as referidas autoras (2021), as brincadeiras e jogos infantis ao serem desenvolvidos na sala de aula são extremamente relevantes, uma vez que tem o objetivo de a criança entender o ambiente que ela está incluída:

As crianças que se confortam com uma atividade lúdica, ampliam a imaginação, levantam hipóteses, estabelecem relações legítimas, desenvolvem regras organizacionais e procuram resolver os problemas levantados pelos adultos e até pelos educadores. (Souza; França, 2021, p. 938).

Para Vygotsky (1984, apud Dallabona; Mendes, 2004), concede significativo o papel ao ato de brincar, pois permite criar a zona de desenvolvimento proximal, na medida em que, em interação um adulto, a criança é capaz de mobilizar vários processos de desenvolvimento potencial que, sem auxílio externo, não seria impossível de ocorrer. De acordo com o próprio autor (1984):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (Vygotsky, 1984, Dallabona; Mendes, 2004, p. 109).

As autoras (Dallabona; Mendes, 2004) complementam ao ressaltar que:

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo. (Dallabona; Mendes, 2004, p. 110).

Perante o exposto, é indispensável que as instituições escolares, creches e as pré-escolas auxiliem a prática educativa através da ludicidade, possibilitando aos estudantes adquirir conhecimentos de modo prazeroso, satisfatório e eficaz por meio das atividades lúdicas. O uso dessa possibilidade pedagógica na primeira etapa de educação, é primordial, visto que a criança está desenvolvendo suas habilidades cognitivas, físicas e sociais.

2.4 O papel do professor e o uso pedagógico da ludicidade

O trabalho na primeira infância não deve ser apenas com a preocupação do zelo para com as crianças “[...], mas também priorizar o desenvolvimento de uma consciência corporal, de um entendimento do corpo e suas possibilidades. A criança só se interessa por aquilo que tem significado para ela.” (Melo; Cavallari, 2010, p. 158). Desse modo, carece de adaptação das atividades e do educador ter conhecimento das necessidades do universo infantil.

Diante de tais concepções, o professor tem um papel significativo no processo de ensino-aprendizagem das crianças da primeira infância. De acordo com Melo e Cavalari (2010) o educador tem a função valiosa nesse processo, visto que:

[...] ele é um mediador entre a atividade lúdica desenvolvida e a criança, pois ao produzir espaço relacional e educacional da criança, deve se ter a preocupação em reproduzir momentos de prazer, de lazer e de construção do lúdico. (Melo; Cavalari, 2010, p. 163).

Borges e Schwarz (2005, apud Souza e França 2010), nos revelam que a utilização da ludicidade nas salas de aula da Educação Infantil, exige tempo adequado, o que em várias manifesta-se como uma barreira para os educadores, levando em conta a limitação do tempo pedagógico de aula. Além do mais, também é o espaço físico e os recursos financeiros das instituições que impedem a realização, não dispõem de recursos lúdicos para serem oferecidos aos seus alunos para o seu desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Sob essa ótica, ressalta-se que “O brinquedo visto como objeto suporte da brincadeira pode ser industrializado, artesanal ou fabricado pela professora junto com a criança e a sua família”. (Brasil, 2012, apud Silva, 2018, p. 26). A confecção destes materiais reforça a relevância da criatividade de uma prática bastante desenvolvida por professores da Educação Infantil, que buscam inovar e favorecer a aprendizagem das crianças com experiências de atividades lúdicas prazerosas. (Silva, 2018).

Além disso, o educador ao incluir a ludicidade na sua prática de ensino precisa ter uma base não só teórica, mas também prática e relativas as possibilidades e as explorações que a ludicidade oferece (Souza; Silva, 2017). Nesse contexto, Melo e Cavalari (2010) ressalta que a metodologia da primeira infância está no desempenho do educador em organizar o seu trabalho pedagógico atividades espontâneas “[...] que utilizem os sentidos e a motricidade, bem como a convivência grupal no preparo para as operações lógicas apoiando-se na coordenação geral das ações nas relações interindividuais.” (Melo; Cavalari, 2010, p. 166).

O professor precisa ainda “[...] enquanto mediador das brincadeiras direcione as atividades de forma que a mesma venha alcançar o objetivo esperado, que é o aprendizado dos educandos.” (Melo; Cavalari, 2010, p. 167). Os autores (Souza e Silva, 2017) destacam a necessidade do docente está inserido nas brincadeiras de forma que ele interaja com seus alunos para eles perceberem que ela está sendo imposta não apenas como diversão, mas com o objetivo de promover a construção do conhecimento.

Nesse contexto, a ludicidade é uma possibilidade pedagógica favorável para o professor, para que ele possa desenvolver na sua prática docente de modo objetivo. Além de promover o processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que desenvolve habilidades relevantes para a criança da Educação Infantil, como; atenção, crescimento físico, motor, intelectual, cognitivo e social. (Souza e Silva, 2017).

2 CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Neste capítulo, serão apresentados os caminhos metodológicos que guiaram a pesquisa, fundamentados pelos autores Minayo (1994) e Gil (2008), além do instrumento utilizado para a coleta de dados, os sujeitos participantes e o perfil do local do estudo.

3.1 Compreensões teórico-metodológicas que orientam a pesquisa

Metodologicamente, o presente estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo permitindo uma análise mais consistente a respeito das percepções e das vivências de educadoras sobre a aplicação da ludicidade, assim como, a observação direcionada na prática em sala de aula, desenvolvida como possibilidade pedagógica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.

Segundo Minayo (1994), a pesquisa qualitativa:

Responde a questões muito particulares. Ela se preocupa nas ciências sociais com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela 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. (Minayo, 1994, p. 21-22).

Dessa forma, a escolha por esse tipo de abordagem metodológica surge do desejo em analisar as percepções dos participantes, bem como realização da observação direcionada na prática em sala de aula, a partir dos resultados obtidos, sobre a utilização da ludicidade no ambiente educativo.

A análise dos dados foi realizada através da interpretação dos resultados alcançados por meio da observação direcionada e das respostas do questionário dos professores atuantes em classes infantis. Para tanto, as respostas foram transcritas para melhor interpretação. Logo depois, foram examinadas as comparações entre os sujeitos participantes, objetivando constatar as divergências e singularidades nas percepções das respostas alcançadas.

Por fim, os resultados obtidos foram analisados cuidadosamente, procurando realizar associações com autores que falam sobre o tema da pesquisa.

3.2 Instrumentos para coleta de dados

A coleta de dados foi realizada por meio da observação direcionada, com a duração de uma semana, em uma turma da primeira infância sobre o uso da ludicidade na sala de aula. Segundo Gil (2008), a observação como técnica de coleta de dados constitui elemento fundamental para a pesquisa, pois:

[...] na fase de coleta de dados [...] o seu papel se torna mais evidente. [...] conjugada a outras técnicas ou utilizada de forma exclusiva. Por ser utilizada, exclusivamente, para a obtenção de dados em muitas pesquisas, e por estar presente também em outros momentos da pesquisa, a observação chega mesmo a ser considerada como método de investigação.

Pode, porém, ser utilizada como procedimento científico, à medida que: a) serve a um objetivo formulado de pesquisa; b) é sistematicamente planejada; c) é submetida a verificação e controles de validade e precisão [...] A observação apresenta como principal vantagem, em relação a outras técnicas, a de que os fatos são percebidos diretamente, sem qualquer intermediação. (Gil, 2008, p. 100).

Dessa forma, a escolha da observação como técnica revelou-se adequada para analisar as práticas da ludicidade em uma turma da primeira infância.

Ademais, foi realizada a aplicação de um questionário desenvolvido via *Google Forms*, em que os participantes da pesquisa tiveram acesso on-line, com questões abertas e fechadas, com intenção de obter um maior conhecimento das percepções dos sujeitos participantes deste trabalho sobre a ludicidade e a sua prática no ambiente escolar. Inicialmente, o questionário contou com informações pessoais sobre o perfil dos professores participantes, como nome, sexo, formação acadêmica e o tempo de atuação na área infantil. Além disso, perguntas a respeito da ludicidade na sua prática realizada na sala de aula.

De acordo com Gil (2008), o questionário é definido como uma técnica de pesquisa, além de apresentar vantagens:

Pode-se definir questionário técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.

[...] O questionário apresenta uma série de vantagens. [...] possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio; implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores; garante o anonimato das respostas; permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente; não expõe os pesquisados à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado. (Gil, 2008, p. 121-122).

À vista disso, constatando a eficácia ao utilizar essa técnica de pesquisa, o que despertou o interesse em utilizá-la, uma vez que, como técnica de coleta de dados, ela apresenta vantagens que facilitam de maneira significativa na obtenção dos objetivos pretendidos neste trabalho.

3.3 Local da pesquisa

O *locus* da pesquisa ocorreu na Escola Municipal de Ensino Fundamental Júlia Valdelina da Conceição, que está localizada na Zona Rural, no Sítio Ipioca de Baixo, s/n, às margens da PB-057, uma comunidade grande e organizada em pequenos grupos familiares, na cidade de Itapororoca/PB, CEP. 58.2700. A unidade de ensino funciona nos três turnos, manhã, tarde e noite, atende 351 alunos, assim distribuídos: Educação Infantil, Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental e na modalidade de ensino Educação de Jovens e Adultos.

No período matutino, onde ocorreu a pesquisa, o funcionamento é das 07h00 às 11h00. Quanto à estrutura do prédio escolar, apresenta uma boa conservação e possui adaptações para os alunos com necessidades especiais. A unidade educativa é composta por oito salas de aula, amplas e arejadas, três banheiros (feminino, masculino e dos funcionários), uma sala da diretoria, uma secretaria e uma sala dos professores, uma sala de recursos pedagógicos, o pátio é razoavelmente espaçoso e possui uma cozinha com refeitório. Na área externa, há um pátio para recreação, um parquinho e uma quadra poliesportiva.

Imagem 1: Fachada da E.M.E.F. Júlia Valdelina da Conceição.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 2: Corredores da escola.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 3: Cozinha, refeitório e banheiros.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 4: Parque e quadra poliesportiva.



Fonte: Dados da autora (2025).

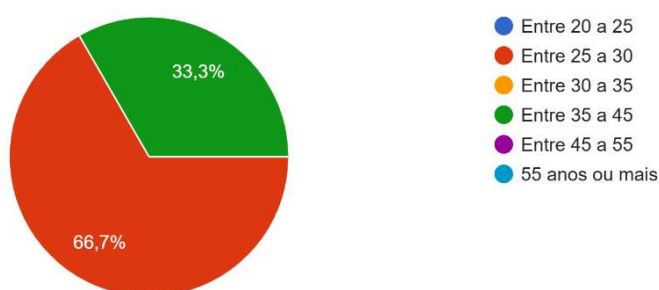
3. 4 Sujeitos participantes da pesquisa

O público-alvo integrante dessa pesquisa contou com a participação de 03 (três) professoras da Educação Infantil, que são atuantes em uma escola da rede pública de ensino da cidade de Itapororoca-PB. Nesse sentido, a participação das colaboradoras envolvidas proporcionou uma análise mais aprofundada sobre a questão da temática na prática pedagógica, no processo de ensino-aprendizagem das crianças da primeira infância.

Seguindo a ordem das questões disponibilizadas no questionário, inicialmente para reconhecer os dados pessoais das participantes, optou-se por questões éticas, em preservar o anonimato das professoras, que estão nomeadas como Professora 1, Professora 2 e Professora 3. Como ilustra a imagem a seguir, as participantes têm idades que variam entre 25 (vinte e cinco) e 45 (quarenta e cinco) anos.

No gráfico é destacado em laranja as respostas das professoras 1 e 3, cuja idade varia entre 25 (vinte cinco) e 30 (trinta) anos. Em verde, a idade da professora 2, que está entre os 35 (trinta e cinco) e 45 (quarenta e cinco) anos de idade.

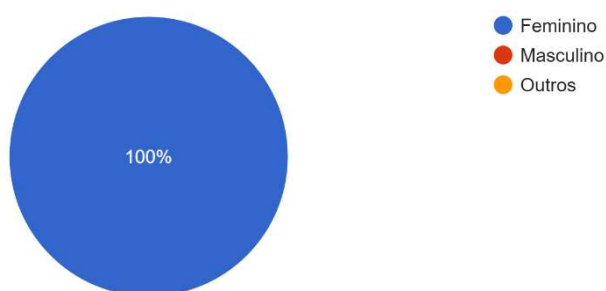
Imagem 5: Faixa etária das participantes.



Fonte: Dados da autora (2025).

Todas as professoras participantes (1, 2, 3) são do sexo feminino, segundo mostra a figura a seguir, com o gráfico azul indicando 100% (cem por cento).

Imagem 6: Sexo das participantes.

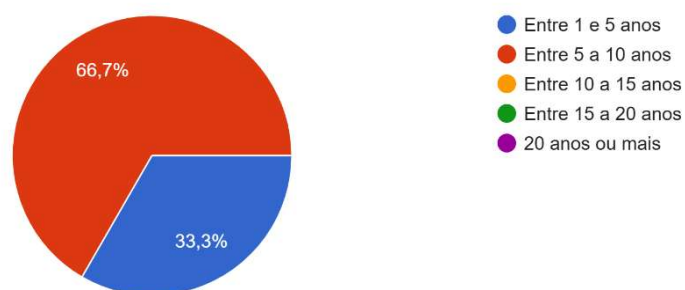


Fonte: Dados da autora (2025).

A professora 1 é graduada em Pedagogia, com especialização em Psicopedagogia. A turma que leciona é o Maternal composta com alunos de 3 anos de idade. Por

consequente, a professora 2, atua há 3 anos e meio na Educação Infantil, também é formada em Pedagogia, com especialização em Psicopedagogia e a turma da infantil que atua e o Pré-I, com crianças de 4 anos. Já a professora 3 atua na Educação Infantil há 7 anos. Possui formação em Pedagogia, e não possui especialização. Leciona para uma turma do Pré-II, com crianças de 5 anos de idade. Na imagem a seguir, é exposto no gráfico que as professoras 1 e 2 atuam como educadoras infantil, entre 5 (cinco) a 10 (dez) anos, ocupando 66% (sessenta e seis por cento). Por fim, a professora 3 que possui entre 1 a 5 anos, ocupando 33% (trinta e três por cento) do gráfico. Portanto, foram essas as colaboradoras da presente pesquisa.

Imagem 7: Quanto tempo atua como educadora Infantil?



Fonte: Dados da autora (2025).

4 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA

De acordo como foi descrito anteriormente, na primeira parte do questionário, o perfil das professoras participantes desta pesquisa foi exposto. Neste capítulo, apresenta-se uma análise dos dados coletados por meio da aplicação do questionário, a partir da visão das professoras sobre a ludicidade e das observações realizadas em sala de aula infantil.

4. 1 Análise das respostas do questionário

Na segunda parte do questionário, os objetivos pretendidos nesta pesquisa, que buscou analisar as percepções das educadoras sobre o trabalho com a ludicidade na prática pedagógica na Educação Infantil, a primeira questão indagava a compreensão das participantes sobre a definição da ludicidade. As professoras responderam da seguinte maneira:

É o ato em que a criança aprende ao mesmo tempo que brinca. (Professora 1).

A ludicidade é o meio e oportunidade de adentrar no mundo da criança e proporcionar para ela novos conhecimentos, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais encantador e significativo. A criança também aprende brincando!!! (Professora 2).

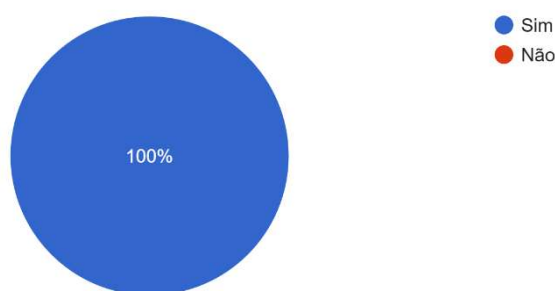
A ludicidade é a forma e a capacidade do indivíduo aprender e se desenvolver por meio do brincar e das atividades lúdicas. (Professora 3).

Considerando o conceito de ludicidade, conforme Rau (2012), “A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira.” (Rau, 2012, p.31, apud, Freitas, 2023, p. 19). Face a isso, Freitas (2023), se apropriou do estudo de Almeida (2013), que traz três eixos dos conceitos, destacando que a: “[...] brincadeira é compartilhada pela cultura e visa o ato recreativo, o brinquedo é o objeto físico que envolve o lúdico, enquanto o jogo é sistematizado por regras que devem ser seguidas, muitas vezes já preestabelecidas.” (Almeida, 2013, apud, Freitas, 2023, p. 19).

Percebe-se, assim, que as professoras responderam à pergunta, ainda que tenham tido variações na forma de expressar, mas tiveram seu conceito relacionado à Rau (2012) e Almeida (2013).

Na questão seguinte, foi perguntado se, enquanto educadora da Educação Infantil, as participantes acreditavam que a ludicidade, como possibilidade pedagógica, contribui no processo ensino-aprendizagem das crianças. Todas as professoras foram unânimes em responder que sim, destacando a relevância da ludicidade no ambiente escolar. Como ilustra a figura a seguir, na qual 100% (cem por cento) das respostas das educadoras são indicadas pela cor azul.

Imagem 8: Ludicidade contribui no processo ensino-aprendizagem?



Fonte: Dados da autora (2025).

Diante do exposto, as educadoras possuem um referencial pedagógico de ludicidade contribuindo na aprendizagem dos alunos. Segundo Vygostky (1979, p. 45, apud Santos et al., 2022, p. 02), a criança aprende bastante ao brincar, pois, conforme o autor, “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, psicológico”. Dessa forma, vê-se que as professoras infantis reconhecem a importância da ludicidade como possibilidade pedagógica capaz de contribuir para o processo de aprendizagem das crianças.

A terceira questão, indagou como a professora compreende a importância da ludicidade. As respostas foram descritas abaixo:

Ela promove o desenvolvimento cognitivo, emocional, social das crianças. Sendo assim, acredito que através dos jogos e brincadeiras as crianças conseguem explorar o mundo de forma mais divertida. (Professora 1).

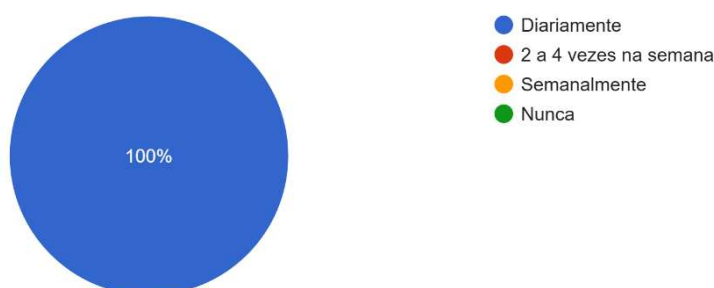
Compreendo que a ludicidade faz com que os alunos consigam ter mais compreensão do que é ensinado. (Professora 2).

A ludicidade ela é essencial para o processo de ensino e aprendizagem das crianças, uma vez que, as mesmas se expressam, experimentam situações, vivenciam experiências e com isso descobrem o mundo através do brincar tornando assim a aprendizagem natural e prazerosa. (Professora 3).

Como se vê, a percepção das professoras revela que elas consideram a ludicidade como uma possibilidade pedagógica essencial para o desenvolvimento integral das crianças, que favorecem para o aprendizado de forma natural, prazerosa e significativa. De acordo com Kishimoto (2010) a ludicidade, ao ser utilizada na prática educativa, contribui na construção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. A autora afirma que o uso do lúdico possibilita características essenciais do prazer, da competência de iniciação e ação ativa e motivadoras, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. O educador ao incluir as atividades lúdicas na sua prática pedagógica contribui para que a criança aprenda de uma forma e prazerosa e significativa. Além do mais, quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas estimulam a aprendizagem, que é a dimensão educativa.

Dando continuidade, a quarta pergunta questionava se a educadora costuma utilizar a ludicidade em sala de aula. No gráfico abaixo, verificamos as respostas das Professoras 1, 2 e 3 que afirmaram utilizar diariamente essa possibilidade pedagógica na sua prática em sala de aula.

Imagem 9: Costuma utilizar a ludicidade em sala de aula?



Fonte: Dados da autora (2025).

As respostas estão alinhadas ao que afirma a autora Kishimoto (2010), que é fundamental a introdução das brincadeiras, na primeira infância, visto que “[...] a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade.” (Kishimoto, 2010, p. 01). Para autora, o brincar é a atividade principal do cotidiano da criança, dá a ela o poder de tomar decisões,

expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo, repetir ações prazerosas, partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos e de solucionar problemas e criar. (Kishimoto, 2010).

A quinta pergunta buscou investigar se a educadora já encontrou dificuldades para utilizar a ludicidade na sala de aula com seus alunos. As participantes da pesquisa responderam da seguinte forma:

Não. (Professora 1).

Sim, algumas vezes por falta de recursos, como tinta e certos tipos de papéis com texturas diferentes. (Professora 2).

Não. Porque a ludicidade se tornou rotina nas minhas práticas. (Professora 3).

As respostas das professoras revelam realidades diferentes, apesar de atuarem na mesma instituição. As professoras 1 e 3 descreveram que não enfrentam dificuldades para utilizar a ludicidade na sala de aula com seus educandos; mas a professora 3 ressaltou que a ludicidade se tornou rotina em suas práticas pedagógicas. Em contrapartida, a professora 2 destacou que, em certas situações, a falta de recursos materiais compromete a prática da ludicidade em suas aulas.

Diante disso, Borges e Schwarz (2005, apud Souza e França 2010), revelam que os professores enfrentam barreiras para a utilização da ludicidade nas salas de aula da Educação Infantil, pois exige tempo, espaço físico e recursos financeiros. Muitas instituições não dispõem de materiais lúdicos para serem oferecidos aos alunos, que compromete o desenvolvimento da criança no processo de ensino e aprendizagem.

Na sexta pergunta, as professoras foram indagadas sobre se, enquanto educadoras infantis, acreditam que a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral das crianças, e por quê. As respostas foram as expostas abaixo:

Sim. A criança ela aprende vendo, pegando, explorando tudo que à cercam. Por isso que a utilização dos jogos e brincadeiras na sala de aula torna-se esse momento de aprendizado mais prazeroso. (Professora 1).

Sim, porque a ludicidade atrai a atenção dos alunos e isso faz com que eles se concentrem mais e se desenvolvam. (Professora 2).

Com certeza. Porque o brincar é natural e faz parte do desenvolvimento do indivíduo. A ludicidade permite a exploração do ambiente, a significação da aprendizagem, de forma prazerosa no cotidiano da criança, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança. (Professora 3).

A compreensão daquelas profissionais da Educação Infantil, está alinhada com a BNCC (2017), que destaca o brincar como elemento central da infância, visto que traz consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Permite o desenvolvimento de aspectos, emocionais, corporais, sensoriais, expressivos, cognitivos, sociais e relacionais.

A sétima questão abordou a relação entre a ludicidade e a aprendizagem, as respostas das educadoras foram as que se seguem:

A ludicidade e aprendizagem estão ligadas, fazendo com que a criança tenha um desenvolvimento bem natural, de forma significativa e prazerosa. (Professora 1).

Como sendo eficaz e dependente uma da outra. (Professora 2).

A ludicidade e a aprendizagem estão totalmente relacionadas uma com a outra. São indissociáveis, sendo o lúdico um importante instrumento para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. O lúdico possibilita a concentração, a resolução de problema, o raciocínio lógico e pensamento, e proporciona um aprendizado prazeroso. (Professora 3).

Diante das respostas das professoras, nota-se que elas se mostram comprometidas com a qualidade de sua prática pedagógica e reconhecem a ludicidade como parte integrante do processo de aprendizagem, destacando seu papel no desenvolvimento integral dos pequenos. Essa percepção é apontada por Vygotsky (1979, apud Santos et al., 2022) ao ressaltar que a criança aprende muito ao brincar. O autor afirma que as atividades lúdicas desenvolvem habilidades fundamentais como o raciocínio, a lidar com suas emoções, a relacionar-se socialmente e construir sua própria identidade.

Por fim, como última questão do questionário, foi indagado se, na escola em que as educadoras atuam, são disponibilizados materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças, e quais seriam esses materiais. As respostas foram as seguintes:

Números móveis e alfabeto. Gosto de preparar meus próprios materiais. (Professora 1).

Sim. cola, tesoura, EVA, atividades xerocadas, jogos pedagógicos e livros de histórias. (Professora 2).

Existem alguns, como: alfabeto móvel, números móveis... mas não possui o suficiente. Mas gosto de usar os meus próprios materiais pedagógicos. Gosto de confeccionar utilizando sucatas e também compro, porque a escola não tem todos os recursos que preciso para desenvolver as minhas aulas lúdicas. (Professora 3).

De acordo com as respostas das professoras participantes desta pesquisa, pode-se relacionar, em termos teóricos, a visão de que “O brinquedo visto como objeto suporte da brincadeira pode ser industrializado, artesanal ou fabricado pela professora junto com a criança e a sua família”. (Brasil, 2012, apud Silva, 2018, p. 26). Assim, constata-se que a escola oferece alguns materiais lúdicos, mas não o suficiente para que as professoras desenvolvam suas propostas pedagógicas baseadas na ludicidade. Essa insuficiência é tomada pela iniciativa das professoras 1 e 3 demonstraram confeccionar seus próprios materiais, sendo a educadora 3 também utilizando de seus recursos financeiros. Esse cenário reflete o que a autora Silva (2018), aponta que a confecção dos materiais lúdicos reforça a relevância da criatividade bastante desenvolvida por professores da Educação Infantil, que buscam inovar e favorecer a aprendizagem das crianças com experiências de atividades lúdicas prazerosas.

4.2 Observação da prática da ludicidade na sala de aula

As observações na sala de aula ocorreram durante uma semana, entre 22 a 29 de maio de 2025, tendo como base um roteiro previamente elaborado. A descrição de cada dia seguirá o roteiro de observação direcionada que serão analisadas a cada questão analisada.

A turma em que foi realizada a observação foi a do Pré I (Professora 2), no período matutino. A classe é composta por uma professora, uma cuidadora e treze alunos, sendo cinco meninas e oito meninos, todos na faixa etária de 4 anos de idade. Todos os alunos são da área rural onde está localizada a escola. A sala de aula apresenta um espaço moderado, mas arejado, contando com cadeiras e mesas próprias para os estudantes, um birô, uma lousa e um armário que contém materiais de apoio pedagógico. A decoração das paredes é feita com as vogais, letras do alfabeto (ilustrado, letras cursivas, bastão, minúscula, maiúscula). Também representada com imagens de dinossauros coloridos numerados de zero a dez, quadro das emoções, quantidades dos alunos intitulado “Quem somos nós? Meninos e meninas”, suporte para caixas de lápis de colorir, uma caixa com brinquedos educativos e um cantinho da leitura.

Imagem 10: Sala de aula.



Fonte: Dados da autora (2025).

A turma segue uma rotina, onde a professora para iniciar o dia começa cantando uma música de bom dia, logo depois a oração que as crianças repetem. Após esse momento, a educadora apresenta o tema da aula e atividades práticas e impressas. Durante o recreio os alunos brincam com brinquedos industrializados, dentro da sala de aula, ou faltando dez minutos para finalizar a aula é oferecido um momento de brincadeira livre na quadra poliesportiva da escola.

Imagem 11: Momento de recreação.



Fonte: Dados da autora (2025).

No primeiro dia de observação realizado em 22 de maio de 2025, a sala de aula apresentava um ambiente razoavelmente espaçoso, porém organizado de modo que contribui para as práticas da ludicidade, pois as mesas e cadeiras são no formato de U. Na aula foram utilizados alguns materiais lúdicos como bambolês e material reciclável de garrafas PETs. Todos os materiais eram apropriados para as crianças, permitindo diversos usos, garantindo segurança e ampliando oportunidades para o brincar. A aula iniciou com a professora apresentando o tema da aula, números e quantidades (1 a 5), onde foi possível constatar que a educadora planeja previamente suas aulas. Os bambolês, expostos no chão no centro da sala, dentro estavam enumerados em EVA os números de 1 a 5,

embaralhados, foram usados em uma atividade que individualmente a criança deveria pegar uma garrafa pet que estava sob uma mesa e colocá-los dentro do bambolê que correspondesse à quantidade indicada. O jogo estimulou o raciocínio lógico, a contagem, a correspondência número-quantidade, além do desenvolvimento da coordenação motora.

Em seguida, a educadora solicitou que os alunos falassem em voz alta a sequência dos números, enquanto ela os escrevia no quadro. Depois, entregou uma atividade impressa às crianças, relacionada ao tema da aula. A tarefa consistia em pintar os números conforme a quantidade de materiais escolares expostos, que reforçou o conteúdo trabalhado de forma lúdica e cognitiva. Os alunos demonstraram interesse e envolvimento durante as atividades propostas. A educadora responsável pela turma participou ativamente com seus educandos, incentivando, parabenizando e conduzindo as ações com bastante atenção. Além do mais, ela estimulou a expressão corporal e o diálogo. Durante a atividade ocorreu um pequeno desentendimento entre duas crianças, sobre a vez de participar da brincadeira, a professora interveio de maneira firme e acolhedora apesar disso, notou-se que as crianças respeitam uns aos outros aguardando a sua vez durante a atividade lúdica.

Imagem 12: Jogo com garrafas e bambolês numerados.



Fonte: Dados da autora (2025).

No segundo dia, 23 de maio de 2025, a proposta lúdica aconteceu em pares, onde os as crianças se sentaram no chão, um de frente para o outro, e acompanhavam a ordem da professora relacionados as partes do corpo (mão, olho, nariz, etc.), até que a professora falasse a palavra “bola”, os alunos precisavam ser ágeis para pegá-la. O espaço da sala foi organizado para que houvesse espaço livre para a movimentação das crianças, o que contribuiu para a prática da ludicidade. A bola, utilizada como recurso da atividade, demonstra o uso de materiais lúdicos simples, mas seguros e adequados. A brincadeira foi realizada com intencionalidade e planejamento, pois envolvia comandos específicos e

objetivos claros de concentração e coordenação. É evidente a intenção pedagógica, visto que, além de incluir o brincar, a proposta trabalhou atenção, percepção corporal e respeitando às regras. A brincadeira de pegar a bola, somada à atividade impressa sobre o corpo humano, desenvolveu aspectos motores, cognitivos e de linguagem. Os alunos mostraram-se atentas e engajadas, embora tenha havido um pequeno desentendimento quando uma criança pegou a bola antes da outra, o que mostra participação e a competição natural na idade das crianças. No Momento do conflito, a professora interveio explicando a importância da atenção e da vez de cada criança. Ao resolver o conflito, a educadora promoveu o diálogo e reforçou a finalidade da brincadeira, estimulando a colaboração. A brincadeira permitiu o exercício de esperar a vez e respeitar o colega, valores relevantes na interação social.

No segundo momento da aula, foi realizada uma atividade lúdica com bambolês e figuras geométricas. As crianças, em duplas, se dirigiam à forma geométrica nomeada pela professora, o que reforçou o uso criativo do espaço da sala para o desenvolvimento lúdico. O bambolê foi mais uma vez utilizado como material, seguro e apropriado, possibilitando a associação entre movimento e conteúdo escolar. A professora conduziu a atividade com clareza e estímulo contínuo, indicando planejamento prévio da dinâmica. O jogo teve objetivo pedagógico claro trabalhando o reconhecimento das formas geométricas de maneira prazerosa e significativa para as crianças. O movimento do corpo, a identificação visual e a associação dos nomes e das formas evidenciam o desenvolvimento motor, cognitivo e visual. As crianças demonstraram interesse, participando com entusiasmo e ajudando a encontrar as formas corretas aos colegas que apresentaram dificuldade. A educadora manteve-se presente e incentivadora durante toda atividade, elogiando, o que estimulou a autoestima e a expressão. Durante o jogo as crianças respeitaram o momento de cada dupla, evidenciando a aprendizagem sobre colaboração e respeito ao tempo do outro.

Imagem 13: Brincadeira pegue a bola.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 14: Jogo das formas geométricas.



Fonte: Dados da autora (2025).

No terceiro dia de observação, 28 de maio de 2025, foi trabalhado com as vogais, utilizando bambolês para que as crianças colocassem no centro da sala com letras dentro. A disposição do espaço, com destaque para o centro, permitiu que as crianças se movimentassem livremente que favoreceu a ludicidade. O uso dos bambolês com letras foi um recurso simples, seguro e eficaz na identificação das vogais. A professora chamou os alunos individualmente, pedindo que localizassem a letra mencionada por ela, o que indica um planejamento organizado. A atividade lúdica também incluiu uma música com as vogais, associando cada letra a uma palavra, revelando intencionalidade pedagógica clara na proposta. A combinação de música, movimentação e manipulação dos materiais promoveu o desenvolvimento da linguagem e da coordenação. As crianças demonstraram envolvimento ao participar, mesmo aquelas com mais dificuldade, que foram apoiadas com a música como estratégia de apoio. A professora cantava, conduzia os alunos durante toda a atividade, utilizando a música como recurso expressivo e afetivo. A atividade

lúdica de forma individual permitiu que cada criança tivesse seu momento, incentivando o respeito à vez do outro.

Imagem 15: Brincadeira das vogais.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 16: Momento de música das vogais.



Fonte: Dados da autora (2025).

No quarto dia 29 de maio de 2025, foi realizado o trabalho com o nome próprio. a professora organizou a turma em círculo ao redor de um tapete, no centro da classe em que estavam fichas com os nomes das crianças. A organização da sala valorizou o espaço central como ambiente de interação e favorecendo a ludicidade. As fichas com os nomes dos alunos foram os principais materiais utilizados, apropriados para os pequenos. A brincadeira foi conduzida de forma clara e objetiva com cada criança sendo chamada a identificar seu próprio nome e colocar abaixo de sua foto no painel. A proposta evidenciou que a professora planejou previamente e intencionalidade. A brincadeira promoveu o reconhecimento da identidade pessoal, associando nome e imagem, o que reforça o valor pedagógico da ludicidade. A brincadeira de identificação, deslocamento e colagem contou com aspectos cognitivos, motores finos e de autoestima. As crianças participaram com interesse, tentando identificar seus nomes com ajuda quando era preciso, e respeitando a vez dos colegas. A professora conduziu e acompanhou a atividade auxiliando cada criança, conforme apresentassem necessidade. Houve incentivo e apoio verbal da

educadora, estimulando a fala e a observação. A brincadeira envolveu momentos de espera e cooperação entre os colegas, promovendo atitudes de respeito e socialização.

Ainda nessa aula, foi trabalhado número e quantidade. As cadeiras foram organizadas de lados opostos da sala com folhas numeradas de 1 a 5 (com repetição). a organização da sala facilitou a circulação das crianças em duplas até os números mencionados pela professora, beneficiando a ludicidade. As folhas enumeradas foram recursos simples e seguros, motivando a aprendizagem de forma lúdica. A organização do jogo e a repetição dos números revelaram planejamento e foco pedagógico. O objetivo do jogo reforçou a relação número e quantidade através de movimento e atenção. A corrida até o número mencionado pela professora, estimulou o desenvolvimento motor e o raciocínio lógico. Os alunos se envolveram com uma grande euforia e envolvimento, respeitando seus colegas. A professora guiou a atividade dando orientações e celebrando os resultados positivos. Ela motivou o respeito e a vez de cada par, respondendo de forma positiva perante os erros. O jogo em duplas fortaleceu o respeito mútuo, a paciência e a colaboração.

Imagem 17: Brincando com o nome “Quem sou eu?”



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 18: Jogando com os números.



Fonte: Dados da autora (2025).

Por fim, no último dia de observação, 30 de maio de 2025, a aula deu início sobre higiene pessoal, realizada na sala do maternal. As crianças assistiram a um vídeo

educativo e observaram produtos de higiene expostos pela professora da turma observada, o espaço foi reorganizado para que coubessem todos os alunos, que se sentaram no chão da sala para a exibição do audiovisual, o que favoreceu o aspecto lúdico da aprendizagem. Os produtos utilizados eram foam, sabonete e escovas, apropriados e seguros para visualização e manuseio sob supervisão das professoras. A proposta foi conduzida de forma organizada, demonstrando planejamento prévio com objetivos definidos. A atividade teve como objetivo incentivar o autocuidado, reforçando hábitos de higiene de forma lúdica e pedagógica. Na sequência, as crianças do Pré-I retornaram para a sua sala e participaram de um jogo em que separavam produtos de higiene e materiais escolares em duas cadeiras diferentes. a tarefa promoveu o raciocínio lógico, a identificação dos objetos e a coordenação motora. As crianças mostraram-se participativos, identificando os objetos com envolvimento e interesse. A professora participou, guiando e auxiliando os pequenos na separação dos objetos. Estimulou o diálogo e o pensamento crítico ao perguntar onde cada produto deveria ser colocado. Cada aluno participou, o que exigiu em esperar sua vez respeitando seus colegas.

Imagem 19: Vídeo educativo sobre higiene pessoal.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 20: Exposição de produtos de higiene.



Fonte: Dados da autora (2025).

Imagem 21: Jogo do que é higiene ou escolar.



Fonte: Dados da autora (2025).

A partir das observações realizadas na sala de aula com a turma do Pré-I, foi possível notar que as práticas pedagógicas estão associadas com autores expostos nesta pesquisa. A organização do espaço da sala de aula, embora que razoavelmente espaçoso, contribuiu para as práticas da ludicidade, já que os materiais lúdicos são seguros e apropriados para as crianças, permitindo diversos usos, garantindo segurança e ampliando oportunidades para o brincar. Além da intencionalidade pedagógica observada nas propostas envolvendo a ludicidade, mostrando uma prática seguindo os objetivos da Educação Infantil defendidos por Kishimoto (1996), que destaca a relevância dessa fase, para o uso dos brinquedos e dos jogos com fins educativos como possibilidade pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem, visto que, o brincar é a essência da infância, e utilizá-lo como possibilidade pedagógica, é adotar uma educação em que contribui para uma aprendizagem prazerosa e significativa para a criança.

A condução da aula pela professora, como orientadora, uma acompanhante dos seus educandos, incentivando a imaginação, expressão e o diálogo no decorrer do brincar com seus alunos, está alinhada à perspectiva de Vygotsky (1984, apud Dallabona; Mendes, 2004), que concede significativo o papel ao ato de brincar, pois permite criar a “zona de desenvolvimento proximal”, que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, que sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de parceiro com mais experiência. Dessa forma, o brincar é uma possibilidade pedagógica indispensável no processo de aprendizagem infantil, pois propicia a aprendizagem de forma prazerosa e significativa através da interação social.

A prática observada também está alinhada com as concepções de Vygotsky (1979, apud Santos et al., 2022) em que a criança aprende bastante ao brincar, pois o que para ela é aparentemente para distrair-se ou gastar energia, é na verdade, uma relevante possibilidade para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico.

Além disso, destaca-se por meio da observação, a proposta de Borges e Schwarz (2005, apud Souza e França 2010), que evidencia os desafios enfrentados pelos professores ao utilizarem a ludicidade como possibilidade pedagógica na sala de aula da Educação Infantil. Dentre os desafios estão as limitações do espaço físico e os recursos financeiros das instituições, que impedem a realização por ausência destes recursos lúdicos na prática educativa, que são extremamente significativos na formação integral da criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por finalidade analisar a importância da ludicidade na Educação Infantil, buscou demonstrar a compreensão dessa possibilidade no processo de ensino-aprendizagem das crianças, sob a compreensão de que a ludicidade é relevante em qualquer momento ou estágio da vida de cada ser humano, sobretudo na infância. No decorrer da pesquisa, ficou evidenciado que a ludicidade na sala de aula não pode ser vista apenas como diversão, ou apenas uma atividade solta e sem nenhuma intencionalidade, mas sim como possibilidade pedagógica que contribui para aprendizagens nas dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.

A partir dos resultados alcançados apontaram que as professoras da Educação Infantil, reconhecem a importância da ludicidade como possibilidade pedagógica capaz de contribuir para o processo de aprendizagem das crianças. Utilizam em suas práticas jogos, brinquedos e brincadeiras que são essenciais para a aquisição de novas habilidades de forma prazerosa e significativa para as crianças. A análise revelou que as educadoras entendem o valor da ludicidade no desenvolvimento global da criança, pois desenvolvem habilidades relevantes, como estimular seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas emoções, corpo, sentidos, expressão, cognitivas e a interação social.

Além disso, nas observações realizadas na sala de aula, durante as práticas lúdicas ficou claro que as crianças demonstraram ter interesse, participando com entusiasmo e envolvimento durante as atividades propostas, construindo o aprendizado de maneira natural, prazerosa e significativa. Ao observar as interações do brincar, foi possível identificar, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções, mostrando que a ludicidade colabora não somente para os aspectos cognitivos, mas também para regras de convivência, limites de condutas, formação socioemocional, favorecendo a cooperação, a empatia e o respeito às regras de convivência. Com base nisso, a pesquisa está alinhada com concepções teóricas, que revelam ser significativo o papel ao ato de brincar, pois permite criar a zona de desenvolvimento proximal, que sob a orientação de um adulto potencializa o aprendizado.

Também, por meio das observações, foram identificados desafios enfrentados pelas professoras ao utilizarem a ludicidade como recurso pedagógico na sala de aula. Dentre os desafios, chama atenção as limitações do espaço físico e a escassez de investimentos nas escolas da rede pública de ensino. Embora a escola campo da pesquisa

ofereça alguns materiais pedagógicos, estes não são suficientes, mas não impede a realização das atividades lúdicas. Essa realidade é tomada pela iniciativa de alguns educadoras participantes da pesquisa, em confeccionar seus próprios materiais, utilizando materiais recicláveis e até mesmo seus recursos financeiros, o que demonstra compromisso com a qualidade de sua prática pedagógica e reconhecendo a ludicidade como parte integrante do processo de aprendizagem. Porém, essa situação revela a necessidade de apoio governamental, para que, de fato, na Educação Infantil seja garantido o direito de aprender através dos jogos e brincadeiras.

Outro aspecto relevante refere-se ao papel do professor como um mediador entre a atividade lúdica desenvolvida e a criança. A pesquisa revelou que, quando o educador inclui a ludicidade na sua prática, ele precisa ter base teórica e prática, entendendo as possibilidades que a ludicidade oferece. A metodologia da primeira infância está no desempenho do educador em organizar o seu trabalho pedagógico em atividades espontâneas que estimulem os sentidos, a motricidade e a convivência grupal preparando para as operações cognitivas e sociais. O professor precisa mediar as brincadeiras com intencionalidade, participando ativamente com seus educandos, incentivando, e conduzindo com bastante atenção, para que o brincar não seja visto apenas como diversão, mas com o objetivo de promover a construção do conhecimento. Dessa forma, a ludicidade é um recurso pedagógico favorável, que promove o processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo habilidades relevantes como atenção, crescimento físico, motor, cognitivo e social para as crianças da primeira infância.

Portanto, esta pesquisa destaca que a ludicidade é uma possibilidade essencial na construção do conhecimento das crianças, pois as atividades que envolvem os jogos, brinquedos e as brincadeiras proporcionam aprendizagens nas dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal. Além disso, favorecem o desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real para a criança, através das descobertas ela consegue se expressar, analisar e modificar a realidade. A ludicidade proporciona a capacidade de permitir o desenvolvimento integral da criança, envolvendo seu desenvolvimento, bem como a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. A afetividade favorece o progresso mental, ético, físico, e cognitivo diante das práticas lúdicas. Assim, é perceptível que o brincar na primeira infância, é extremamente um auxiliar essencial no processo de aprendizagem.

Diante do exposto, a presente pesquisa, traz contribuições relevantes para o desenvolvimento acadêmico e profissional, expandindo o entendimento sobre a

ludicidade na primeira infância. Para a Educação, potencializa o brincar na sala de aula como uma possibilidade pedagógica transformadora no desenvolvimento integral das crianças, promovendo em um ato prazeroso e natural para as crianças da Educação Infantil. Ademais, espera-se que este estudo possa contribuir para posteriores pesquisas, aos leitores interessados na Educação Infantil, que queiram melhorar a qualidade da educação na primeira etapa da Educação Básica e compreender a relevância da ludicidade na primeira infância.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil**. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 01 set. 2025.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA**. Brasília, Distrito Federal: Senado, 1990.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. O lúdico na educação infantil: jogar brincar, uma forma de educador. **Revista de divulgação técnico – científica**. Vol. 1 n. 4. 2010.

ERICA, Cristina dos Santos Souza. SILVA, Eliana Cordeiro da Silva. **Aprendizagem na educação infantil pela ludicidade**: Um relato de experiência da escola geracina begot granhen. 49f. Monografia (graduação) - Universidade Federal Rural da Amazonia Curso de Pedagogia/parfor. Belém. 2017.

FREITAS, Suyanne Araujo. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem**: práticas nos anos iniciais do ensino fundamental. 54f. Monografia (graduação) - Universidade Federal da Paraíba. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LUCKESI, Cipriciano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MELO, Isabel Cristina Ferreira; CAVALARI, Nilton. **A importância da ludicidade na Educação Infantil**. Caderno Multidisciplinar de Pós- Graduação da UCP. Pitanga. v.I, n.2. p.156-170. Fev. 2010.

QUEIROZ, Hozana Maria gomes. **Um estudo sobre a ludicidade no ensino de matemática à luz dos documentos orientadores da educação infantil**. 39f. Monografia (graduação) - Universidade Federal da Paraíba. 2014.

SANTOS, Rosiane de Oliveira da Fonseca; LESSA, Francine Guímel de Cristo; ARUEIRA, Kelly Ciane Viana dos Santos. O lúdico e as metodologias ativas, uma leitura da Teoria da Aprendizagem de Vygotsky na Educação Infantil. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 20, 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil>.

SILVA, Rosani Minchiguerre da. **Confecção e utilização de materiais lúdicos como ferramentas para a aprendizagem na educação infantil**. 2018. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade

Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira, Polo UAB do Município de Umuarama, 2018.

SOUZA, Dannyelly da Silva; FRANÇA, Aurenia Pereira de. A Ludicidade na Educação Infantil: Processos de Ensino e Aprendizagens como forma de Educar. **Id on Line Rev. Psic.**, Outubro/2021, vol.15, n.57, p. 934-943, ISSN: 1981-1179.

APÊNDICES

Apêndice A - Questionário para professoras da Educação Infantil

Olá! Prezados(as) professore(as),

Me chamo Jaciana Silva de Lima, sou graduanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba – *campus IV*. Estou construindo o meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que está sob a orientação da Professora Dr. Francisca Terezinha Oliveira Alves.

Este questionário tem o objetivo de propor uma análise sobre as percepções de professores atuantes em salas de aulas infantis, sobre a aplicação da ludicidade desenvolvida em sua prática docente como possibilidade pedagógica do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil, das escolas da rede de ensino da cidade de Itapororoca-PB.

Caso sinta vontade de colaborar no questionário, você automaticamente estará concordando com que os dados coletados sejam usados no âmbito da pesquisa que culminará na produção do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Desse modo, deixo claro que sua participação é de modo voluntário e sua identidade será mantida em sigilo.

Desde, já agradeço a sua colaboração.

Identificação e dados pessoais do professor(a)

Nome:

Idade:

☐ Entre 20 a 25 ☐ Entre 25 a 30 ☐ Entre 30 a 35 ☐ Entre 35 a 45

☐ Entre 45 a 55 ☐ 55 anos ou mais

Sexo: ☐ Feminino ☐ Masculino ☐ Outros

Formação acadêmica:

Especialização:

Quanto tempo atua como educador infantil:

☐ Entre 1 e 5 anos ☐ Entre 5 a 10 anos ☐ Entre 10 a 15 anos ☐ Entre 15 a 20 anos (
) 20 anos ou mais

Qual turma você leciona:

A ludicidade na Educação Infantil:
1. Como você define a Ludicidade?
2. Enquanto educador(a) da Educação Infantil, você acredita que a ludicidade como possibilidade pedagógica, contribui no processo ensino-aprendizagem das crianças? () Sim () Não
3. Como o senhor(a) compreende a importância da ludicidade?
4. O(a) senhor(a) costuma utilizar a ludicidade em sala de aula? Marque uma das opções: () Diariamente () 2 a 4 vezes na semana () Semanalmente () Raramente () Nunca
5. O(a) senhor(a) já encontrou dificuldades para utilizar a ludicidade na sala de aula com seus alunos? Justifique:
6. Enquanto educador(a) da Educação Infantil, acredita que a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral das crianças? Por quê?
7. Como o senhor(a) define a relação entre a ludicidade e a aprendizagem nas crianças da Educação Infantil?
8. Na escola em que você atua como educador(a) da primeira infância, é disponibilizado materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças? quais?

Apêndice B – Roteiro da observação direcionada

Escola: Endereço: Turma: Turno: Período de observação:
1. O espaço da sala de aula é organizado de modo que contribui para as práticas da ludicidade? De que forma?
2. Existem matérias lúdicas? Se sim, são seguros e apropriados para as crianças, permitindo diversos usos, garantindo segurança e ampliando oportunidades para o brincar?
3. Como acontece as atividades denominadas como lúdicas, a professora regente da turma, planeja previamente ou ocorre no decorrer da aula?
4. Por meio da observação, é possível perceber que existe intencionalidade pedagógica nas propostas envolvendo a ludicidade?
5. As atividades lúdicas envolvem diferentes tipos de brincadeiras? Quais são elas? Os aspectos motores, físico cognitivo são desenvolvidos?
6. Os alunos demonstram interesse e envolvimento durante as práticas da ludicidade, relacionando-se consigo e com os outros de maneira cooperativa e criativa?
7. A professora responsável pela turma observada, participa das brincadeiras junto com as crianças ou apenas observa?
8. A docente incentiva a imaginação, expressão e o diálogo no decorrer do brincar? Existem desentendimentos durante essa prática? Se sim, como ela reage diante dessa situação?
9. Durante as práticas envolvendo a ludicidade, as crianças aprendem a compartilhar, e esperar sua vez, respeitando seus colegas?

ANEXOS

Anexo A - Termo de consentimento livre e esclarecido



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DE PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor (a),

Esta pesquisa é sobre A Ludicidade como Possibilidade Pedagógica no Processo de Ensino-Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil e está sendo desenvolvida pelo pesquisador Jaciana Silva de Lima, aluno do Curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, sob a orientação da Professora Francisca Terezinha Oliveira Alves.

A pesquisa tem como objetivo geral investigar e analisar as perspectivas da ludicidade como possibilidade pedagógica do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Pretendemos através desta pesquisa responder a tais questões propostas e assim compreender o que os docentes estão fazendo.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não será obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá nenhum problema.

O pesquisador estará a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Contato com o Pesquisador (a) Responsável: ()

Jaciana Silva de Lima

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do Participante da Pesquisa



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DE PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor (a),

Esta pesquisa é sobre A Ludicidade como Possibilidade Pedagógica no Processo de Ensino-Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil e está sendo desenvolvida pelo pesquisador Jaciana Silva de Lima, aluno do Curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, sob a orientação da Professora Francisca Terezinha Oliveira Alves.

A pesquisa tem como objetivo geral investigar e analisar as perspectivas da ludicidade como possibilidade pedagógica do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Pretendemos através desta pesquisa responder a tais questões propostas e assim compreender o que os docentes estão fazendo.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não será obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá nenhum problema.

O pesquisador estará a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Contato com o Pesquisador (a) Responsável: [Assinatura]

Jaciana Silva de Lima

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do Participante da Pesquisa



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DE PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor (a),

Esta pesquisa é sobre A Ludicidade como Possibilidade Pedagógica no Processo de Ensino-Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil e está sendo desenvolvida pelo pesquisador Jaciana Silva de Lima, aluno do Curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, sob a orientação da Professora Francisca Terezinha Oliveira Alves.

A pesquisa tem como objetivo geral investigar e analisar as perspectivas da ludicidade como possibilidade pedagógica do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Pretendemos através desta pesquisa responder a tais questões propostas e assim compreender o que os docentes estão fazendo.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não será obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá nenhum problema.

O pesquisador estará a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Contato com o Pesquisador (a) Responsável: ()

Jaciana Silva de Lima

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do Participante da Pesquisa