



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG**  
**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES – CFP**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO – UAE**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ELLEN CRISTINA BEZERRA BASTO**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAJAZEIRAS - PB**

**2023**

**ELLEN CRISTINA BEZERRA BASTO**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado ao Curso de Licenciatura em  
Pedagogia, do Centro de Formação de  
Professores da Universidade Federal de  
Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras  
- como requisito de avaliação para  
obtenção do título de licenciado em  
Pedagogia.**

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Ma. Rozilene Lopes de  
Sousa Alves

**CAJAZEIRAS - PB**

**2023**

B3271 Basto, Ellen Cristina Bezerra.

A ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil / Ellen Cristina Bezerra Basto. - Cajazeiras, 2023.

45f.

Bibliografia.

Orientadora: Profa. Rozilene Lopes de Sousa Alves.

Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - UFCG/CFP, 2023.

1. Ludicidade. 2. Educação Infantil. 3. Ensino-aprendizagem. 4. Lúdico. 5. Jogos. 6. Brincadeiras. I. Alves, Rozilene Lopes de Sousa. II. Título

UFCG/CFP/BS

CDU - 373.2

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -  
(CIP) Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário  
CRB/15-764

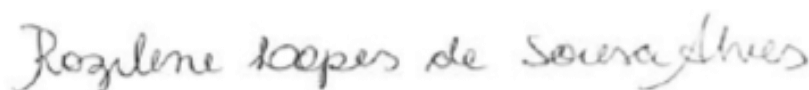
Cajazeiras - Paraíba

ELLEN CRISTINA BEZERRA BASTO

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

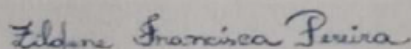
**Aprovada em: 08/02/2023**

BANCA EXAMINADORA



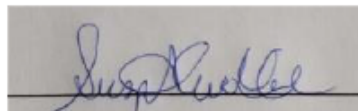
---

Prof.ª Ma Rozilene Lopes de Sousa Alves - UAE/CFP/UFCG  
Orientadora



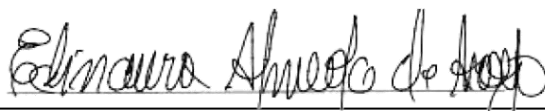
---

Prof.ª Dr.ª Zildene Francisca Pereira - UAE/CFP/UFCG  
Examinadora Titular



---

Prof.ª Dr.ª Suzi Alves Montiel - UAE/CFP/UFCG  
Examinadora Titular



---

Prof.ª Dr.ª Edinaura Almeida de Araújo - UAE/CFP/UFCG  
Examinadora Suplente

CAJAZEIRAS - PB  
2023

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, o que seria de mim sua proteção. A minha família e, em especial a minha avó Maria de Lourdes (*in memoriam*), que foi a minha maior incentivadora e vai estar sempre em meu coração.

Gostaria de dedicar aos meus pais que não mediram esforços para que eu concluísse a minha formação, as minhas irmãs e meus sobrinhos que sempre estiveram comigo ao longo dessa caminhada.

Dedico também a meu noivo, por todo o companheirismo e paciência nos momentos de dificuldade.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus em primeiro lugar, por sempre estar ao meu lado em toda minha vida, me guiando, me dando sabedoria, força e muita determinação para que eu chegasse até aqui.

Em especial minha avó Maria de Lourdes que em vida sempre se dedicou a mim, e foi a minha maior incentivadora, obrigada por todo o amor e cuidado. Aos meus pais em quem eu me espelho, exemplo de homem e mulher batalhadores e fortes, que sempre deram o melhor para minha educação e das minhas irmãs. Obrigada por todo o apoio, incentivo e por nunca me deixarem desistir.

Ao meu noivo, por estar ao meu lado em todos os momentos e por sempre me apoiar, e as minhas irmãs que estiveram sempre me dando forças para seguir em frente.

À minha orientadora Profa. Ma. Rozilene Lopes de Sousa Alves, por todos os ensinamentos, dedicação, paciência e orientação durante todo o trabalho.

A todos os meus professores, que me auxiliaram no decorrer de toda a minha trajetória no curso.

E por fim, a todos os meus colegas, que sempre me ajudaram nos momentos de dificuldades.

*“Que todo o meu ser louve ao senhor, e que eu não esqueça de nenhuma de suas bênçãos”.*

Salmos 103:2

**Gratidão a todos!**

*“O educador se eterniza em cada ser que educa.”*

(Paulo Freire).

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- AEE - Atendimento Educacional Especializado
- BNCC - Base Nacional Comum Curricular
- CFP - Centro de Formação de Professores
- ECA - Estatuto da Criança e do adolescente
- LDB - Lei de Diretrizes e Bases
- PB - Paraíba
- RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
- TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
- UAE - Unidade Acadêmica de Educação
- UFCG - Universidade Federal de Campina Grande



## RESUMO

Nesse estudo, busca-se elucidar que a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem de alunos da Educação Infantil facilita o aprendizado, além de propiciar o desenvolvimento as crianças. É necessário que uso dos jogos e das brincadeiras como ferramentas facilitadoras do ensino-aprendizagem dos conteúdos sejam trabalhados conforme o currículo da instituição e a proposta pedagógica do educador de maneira dinâmica e divertida. Para tanto, os escritos partiram da seguinte indagação inicial: qual a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil? Com vistas a atender a proposta indagadora, objetiva-se principalmente observar como a utilização do lúdico facilita no processo de aquisição de competências sociais, educativas e emocionais na Educação Infantil. Para isso, pretende-se explorar o sentido epistêmico de ludicidade, compreender o desenvolvimento infantil a partir de Vygotsky (1984) e discutir a utilização de jogos e brincadeiras através do lúdico e os seus benefícios para o desenvolvimento integral da criança. Com isso, essa pesquisa justifica-se pela vontade de se compreender mais a fundo como os jogos e brincadeiras e outras atividades lúdicas ajudam no processo de desenvolvimento na educação infantil, investigando o papel da ludicidade nas atividades e se elas são capazes de auxiliar efetivamente e de que modo o professor deve sentir-se nesse processo. Dessa maneira, é possível concluir que as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças, assim como os jogos e as brincadeiras que não são apenas atividades de passatempo e enrotação do tempo escolar, mas sim uma ferramenta de grande valia para o desenvolvimento pleno das crianças, inclusive de conteúdos, propondo problemas, criando situações, assumindo condições na interação, e sendo responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

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

## **ABSTRACT**

In this study, we seek to elucidate that the use of play in the teaching-learning process of students in Early Childhood Education facilitates learning, in addition to providing interaction between children. And that the use of games and games as facilitating tools for the teaching-learning of the contents are worked according to the institution's curriculum and the educator's pedagogical proposal in a dynamic and fun way. Therefore, the writings started from the following initial question: what is the importance of recreational activities for children's learning and development in Childhood Education? With a view to meeting the questioning proposal, the main objective is to observe how the use of play facilitates the process of acquiring social, educational and emotional skills in Early Childhood Education. For this, we intend to explore the epistemic sense of ludicity, understand child development from Vygotsky (1984) and discuss the use of games and activities through play and its benefits for the integral development of the child. With this, this research is justified by the desire to understand more deeply how games and other ludic activities help in the development process in early childhood education, investigating the role of ludicity in activities and whether they are capable of effectively helping and how the teacher should feel in this process. In this way, it is possible to conclude that recreational activities play an important role in children's learning, as well as games and games that are not just pastime activities and school time distraction, but a valuable tool for the full development of the children, including contents, proposing problems, creating situations, assuming conditions in the interaction, and being responsible for the cognitive, psychomotor and affective development of the child.

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

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 CRIANÇA E INFÂNCIA NA IDADE MÉDIA E AS LEIS QUE REGULAMENTAM O ENSINO NO BRASIL .....</b>	<b>15</b>
2.1 A RELEVÂNCIA DO BRINQUEDO E DAS BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DA CRIANÇA.....	17
2.2 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NA VISÃO DE VYGOTSKY (1984).....	20
2.3 A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	21
2.4 A CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM POR MEIO DAS ATIVIDADES LÚDICAS .....	23
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>28</b>
3.1 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	29
3.2 LÓCUS DA PESQUISA.....	30
3.3 PROCEDIMENTOS ÉTICOS .....	31
<b>4 ANÁLISE DOS RESULTADOS .....</b>	<b>32</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>42</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>44</b>
<b>APÊNDICE I: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....</b>	<b>44</b>
<b>APÊNDICE II: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS PROFESSORES .....</b>	<b>47</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Observa-se que na modernidade a ludicidade é uma questão amplamente discutida, dada sua relevância no processo ensino-aprendizagem tanto dentro e fora da sala de aula, por intermédio de jogos e brincadeiras participativas. As atividades lúdicas vêm contribuindo para o desenvolvimento humano através de jogos e brincadeiras, ajudando o indivíduo a desenvolver capacidades de interação social, afetividade, habilidades cognitivas e motoras, por meio dessas interatividades despertando o conhecimento e interesse por várias questões como: a troca de experiências, o uso da imaginação e o respeito de regras, proporcionando o desenvolvimento integral da criança. Essas atividades são de grande relevância para que a criança tenha crescimento e evolução individualmente e socialmente.

O lúdico tem o papel de ensino e aprendizagem, de forma que propõe ao indivíduo uma forma de aprender diferente do tradicionalismo, que permite a criança interagir, se comunicar participar das atividades em coletividade em sala de aula, e cabe a escola e ao educador procurar conhecer e ensinar através de brincadeiras educativas, e utilizar esse recurso metodológico importante que é capaz de auxiliar a aprendizagem dos alunos na Educação Infantil.

Este trabalho tem como temática: A ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Uma vez que o uso dessa ferramenta metodológica no ensino se torna indispensável, por facilitar a compreensão dos alunos no processo da produção do conhecimento e da aprendizagem.

Para melhor discutir e concretizar este trabalho, apresentamos os conceitos e perspectivas de autores como Ariès (1981), Vygotsky (1984), Almeida (1998), Kishimoto (2008), Friedmann (2012) entre outros. Foi utilizado também documentos oficiais como a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) de 1998 e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017.

O trabalho parte do seguinte questionamento: Qual a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil? Para responder o questionamento que conduz a pesquisa foram elencados cinco tópicos para fundamentação teórica. O primeiro tópico discorre acerca do processo

histórico da criança e infância na idade média e as leis que regulamentam o ensino no Brasil. O segundo discute sobre a relevância do brincar e das brincadeiras na construção do conhecimento da criança. No terceiro será abordado o desenvolvimento infantil na visão de Vygotsky. O quarto a contribuição da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem. E quinto tópico a construção da aprendizagem por meio das atividades lúdicas.

Sabendo-se que o lúdico aplicado a prática pedagógica do professor contribui para a aprendizagem como também possibilita aos educadores tornar as aulas dinâmicas, prazerosas e criativas. Os jogos também devem ser valorizados por fazer parte da cultura de um povo, onde possibilita uma aprendizagem significativa na alfabetização e a possibilidade de a criança descobrir as palavras através do lúdico, todos os envolvidos na aprendizagem precisam estar conscientes da importância em que os jogos e brincadeiras possuem na construção do conhecimento da criança. As reflexões são necessárias e enriquecedoras, uma vez que todos precisam estar envolvidos na educação.

Acredita-se que o desenvolvimento de atividades lúdicas desenvolve o aprendizado mais concretamente permeando um espaço maior no desenvolvimento cognitivo da criança. Nessa perspectiva a pesquisa procura identificar o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento do educando. Para tanto, buscou-se apresentar a história do desenvolvimento da Educação Infantil e entender o uso das atividades lúdicas no cotidiano desse nível de ensino. Além disso, apresentamos a importância do lúdico na prática pedagógica, para resgatar o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança em sua criatividade, aprendizagem, socialização, em todos os ambientes e circunstâncias de sua vida, no lar, na vizinhança, na escola e na comunidade. Enfim, discutir o brincar como possibilidade metodológica no processo de ensino-aprendizagem.

O motivo da escolha pela temática se deu pelo fato de querer compreender como os jogos e brincadeiras e outras atividades lúdicas ajudam no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, investigando o papel da ludicidade nas atividades e se elas são capazes de auxiliar o professor nesse processo.

O objetivo geral deste trabalho é observar como a utilização do lúdico facilita no processo de aquisição de competências sociais, educativas e emocionais na Educação Infantil. Tendo como objetivos específicos: Explorar o sentido epistêmico de ludicidade; compreender o desenvolvimento infantil a partir de Vygotsky; discutir a utilização de jogos e brincadeiras através do lúdico e os seus benefícios para o desenvolvimento integral da criança;

Procura-se, por meio desse estudo, comprovar que a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem de estudantes da Educação Infantil facilita o desenvolvimento, além de propiciar a interação entre eles.

Desse modo, o professor precisa refletir sobre os recursos utilizados e como trabalhá-los nesse processo educativo, analisando a intencionalidade e os objetivos que se espera na relação do conhecimento com o instrumento lúdico (jogos e brincadeiras).

## 2 CRIANÇA E INFÂNCIA NA IDADE MÉDIA E AS LEIS QUE REGULAMENTAM O ENSINO NO BRASIL

A educação infantil é compreendida como a primeira etapa educacional da vida de uma pessoa, mas no começo não era assim que se tratava. Na Idade Média, as crianças eram mandadas para casas de outras famílias, convivendo com adultos e realizando todas as suas tarefas sem distinção entre atividades infantis e adultas. Assim, por meio da convivência com os idosos, recebiam a educação necessária para a vida adulta. De acordo com Ariès (1981, p. 04) “de criancinha pequena, ela se transformava imediatamente em homem jovem, sem passar pelas etapas da juventude, que talvez fossem praticadas antes da Idade Média e que se tornaram aspectos essenciais das sociedades evoluídas de hoje”.

Na sociedade medieval, que tomamos como ponto de partida, o sentimento da infância não existia- o que não quer dizer que as crianças fossem negligenciadas, abandonadas ou desprezadas. O sentimento da infância não significava o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia. Por essa razão, assim que a criança tinha condições de viver sem a solicitude constante de sua mãe ou sua ama, ela ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes (ARIÈS, 1975, p.156).

O sentimento de infância não existia na idade média, desse ponto de vista, fica claro que as crianças não viviam livremente, ou seja, não havia distinção entre adultos e crianças, prevalecendo a concepção da criança como um adulto em miniatura.

Dourado (2012) destaca que com a Revolução Industrial ocorrida na segunda metade do século XVIII, aumentou a demanda de mulheres para o mercado de trabalho, e as mães de classes sociais mais baixas precisavam trabalhar, sem ter com quem deixar os filhos. Então no início do século XX as primeiras creches foram criadas só para cuidado de caráter assistencialista, eram destinadas a alimentação, higiene e cuidados com o corpo. Esses espaços não atendiam as ações educativas. De um ponto de vista histórico para garantir o direito das crianças à educação conforme a legislação, demorou quase um século.

Somente com a Constituição de 1988 os direitos da criança foram reconhecidos. A Constituição Brasileira tem grande valia para todos, pois coopera para a garantia de todos os direitos dos cidadãos, e somente através da Constituição foi reconhecida a criança de 0 a 6 anos como um indivíduo de direito. Após a adoção desta constituição, outra lei direcionada para Crianças e adolescentes foi aprovada, a Lei nº 8.069/90 do Estatuto da Criança e do adolescente (ECA) que introduz as crianças a garantias humanitárias.

Inseriu as crianças e adolescentes no mundo dos direitos humanos. O ECA estabeleceu um sistema de elaboração e fiscalização de políticas públicas voltadas para a infância tentando com isso impedir desmandos, desvios de verbas e violações dos direitos das crianças. Serviu ainda como base para a construção de uma nova forma de olhar a criança: uma criança com direito de ser criança. Direito ao afeto, direito de brincar, direito de querer, direito de não querer, direito de conhecer, direito de sonhar. Isso quer dizer que são atores do próprio desenvolvimento, (FERREIRA, 2000, p. 184 *apud* PASCHOAL; MACHADO, 2009, p. 184).

Outra lei que podemos evidenciar além da Constituição e do ECA, é a LDB 9394/96, que inclui a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica, visando promover o desenvolvimento integral das crianças com idade de até seis anos. Todas essas leis têm como objetivo a garantia do bem-estar da criança, estimulando o interesse em desenvolver todas as suas habilidades, e expandir o conhecimento que a criança já possui.

Em consonância com a legislação, o Ministério da Educação publicou, em 1998, dois anos após a aprovação da LDB, os documentos “Subsídios para o credenciamento e o funcionamento das instituições de educação infantil” (BRASIL, 1998b), que contribuiu significativamente para a formulação de diretrizes e normas da educação da criança pequena em todo o país, e o “Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil” (BRASIL, 14 1998a), com o objetivo de contribuir para a implementação de práticas educativas de qualidade no interior dos Centros de Educação Infantil (PASCHOAL; MACHADO, 2009, p. 86).



O RCNEI apresenta que a práxis elaborada nas instituições de ensino necessita de uma sistematização, para que as crianças de zero a seis anos se desenvolvam em todos os aspectos. É importante que a criança nessa fase inicie o processo de construção de identidade, do autoconhecimento, que possam também criar vínculos afetivos, ampliando as suas relações sociais tanto com adultos, quanto com crianças. É nessa fase que ela irá desenvolver a curiosidade, a capacidade de observar, de explorar o ambiente, de brincar manifestando sentimentos, interesses, pensamentos e necessidades. A educação de qualidade para crianças pequenas não deve ser apenas reconhecida por documentações ou leis, deve ser reconhecida por toda a sociedade, pois a educação é um dever público e, como tal, deve ser assumida por todos.

## 2.1 A RELEVÂNCIA DO BRINQUEDO E DAS BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DA CRIANÇA

A história nos revela que desde os primórdios das civilizações o ser humano sempre brincou, há relatos que desde a Grécia antiga o homem procurava meios de brincar e os jogos eram responsáveis pelos ensinamentos passados as crianças, e a competição fazia com que procurassem sempre estarem inseridos numa determinada cultura. De acordo com Friedmann (2012, p.19):

O brincar já existia na vida dos seres humanos bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto: desde a Antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas, há evidências de que o homem sempre brincou. Mas, talvez, em decorrência da diminuição do espaço físico e temporal destinado a essa atividade, provocada pelo aparecimento das instituições escolares, pelo incremento da indústria de brinquedos, e pela influência da televisão, de toda a mídia eletrônica e das redes sociais, tenha começado a existir uma preocupação com a diminuição do brincar, e a surgir um movimento pelo resgate da vida das crianças e pela necessidade de demonstrar sua importância em estudos e pesquisas.

As brincadeiras sempre estiveram na vida das pessoas, mas o que temos nos dias atuais são crianças bombardeadas de obrigações, com horários do dia completamente preenchidos com: hora de natação, hora de estudar, hora de aula de inglês e assim por diante, fora as horas que passam em frente à TV, ou a um aparelho

de telefone, os tablete, sem o direito de brincar ao ar livre com outras crianças, convivendo o dia inteiro com adultos, ou com aparelhos tecnológicos que não ensinam os valores necessários para a vida. Estamos vivendo em uma sociedade que rouba o direito de a criança ser criança, as mídias incentivam desde cedo aos pequenos a serem consumistas, egoístas e só pensarem em si próprio, o espírito de “competição” não sadia está sendo plantado desde muito cedo.

As brincadeiras são tão antigas como o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo. Alguns estudiosos vão além ao insinuarem que as brincadeiras são atividades executadas antes mesmo da humanidade, pois eram praticadas pelos animais. Segundo Huizinga (1971, p. 03) “os animais brincam tal como os homens [...]”

Hoje vemos a crescente preocupação em à escola resgatar as brincadeiras que faziam parte da infância de muitos que já cresceram, há a necessidade de se trabalhar com a ludicidade e o Brasil e o restante do mundo sabem o valor que essa ferramenta traz para a vida de todos, é um verdadeiro resgate da linguagem, da cultura de diversos grupos sociais. Com as brincadeiras podemos trabalhar de maneira eficaz, e através desse instrumento desenvolver a criatividade e construir a própria identidade de cada educando.

Já Kishimoto (2008, p. 24) afirma que “Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas”.

Em outras palavras podemos dizer que os jogos são incorporados à cultura de um povo, a própria cultura se forma e se desenvolve impulsionada pelo espírito lúdico, sob essa visão o lúdico é algo natural, pois em qualquer cultura as crianças sentem o desejo de brincar e ser feliz. Nós educadores temos o dever porque não falar a obrigação de tornar as aulas mais prazerosas, inserindo brincadeiras que desenvolvam a aprendizagem de nossos educandos. Como sabemos o lúdico permite a criança o seu desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real, por meio das brincadeiras a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade, pois é através do faz de conta que representa as suas vivências reais de seu mundo concreto. Se bem aplicada e compreendida uma educação lúdica contribui para a melhoria do ensino no

que diz respeito a qualificação ou formação crítica do educando quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento na sociedade.

Conforme Santos (1999), para a criança, brincar é viver. Esta afirmativa é muito pertinente, pois desde o nosso nascimento e a partir dos primeiros meses vemos o quanto é inato a vontade de brincar, acho interessante que os bebês ao verem outra criança pequena ficam fixado o olhar, é como se desde cedo se encontrasse no seu mundo, pois é como se soubessem que aquele outro ser pertence ao seu universo de brincadeiras, a frase é bem eficaz pois elas foram feitas para brincar as crianças. Wajskop (1995, p. 68) diz “Brincar é a fase mais importante da infância-do desenvolvimento humano nesse período por ser a auto ativa representação do interno — a representação de necessidades e impulsos internos”. Essa afirmação reforça a ideia que brincando a criança representa as suas vivencias e suas experiências de mundo, pois a cada dia mais aprendizagem, com as vivencias e experiências em contato com os nossos semelhantes, e para elas o “faz de conta” nos revela o seu universo interno que só nos é apresentado por meio das brincadeiras, adoro observar as crianças brincando, pois desvendam o seu mundo interno, é como se exportasse para o exterior aquilo que está no seu interior, as suas descobertas e os seus conhecimentos.

Se quisermos ter uma melhor compreensão acerca da origem dos jogos tradicionais temos que beber da fonte de nossas raízes folclóricas. Aqui no Brasil há uma miscigenação enorme, pois é a mistura de vários povos entre eles podemos destacar: o índio, o negro, e o branco; a mistura dele deu-se a formação da nacionalidade brasileira.

Segundo Kishimoto (1998, p.17-18):

Foi graças a esse cruzamento, estimulado pela ausência de preconceitos raciais, que no Brasil se misturaram as raças brancas, ameríndias e africanas na formação do povo brasileiro. Posteriormente, continuou o cruzamento com povos europeus e asiáticos, produzindo a grande heterogeneidade da composição populacional de hoje em dia.

Foi através dessa mistura de raças que surgiu o folclore lusitano e com o passar dos anos ele evoluiu, após isso surge os valores, superstições, contos, lendas, jogos,

festas e histórias. Com a ampla miscigenação étnica a partir desses grupos de colonizadores, ficou difícil de saber às contribuições que cada povo deu ao Brasil.

Segundo Kishimoto (1998, p.18):

Essa tradição milenar do folclore transmitido pela oralidade de personagens anônimos pode ser constatada na veiculação dos jogos tradicionais infantis como a pipa. Introduzida no Maranhão pelos portugueses no século XVI, a pipa parece ter procedência oriental.

A pipa como a própria autora nos revela foi um dos primeiros brinquedos criados para as crianças, mas a princípio não tinha fins de brinquedo, era utilizada nos serviços militares. Com o passar do tempo se tornou um brinquedo para as crianças. Nos dias de hoje ainda vemos muitas crianças utilizando esse brinquedo, depois surgiu o papagaio de papel que primeiro serviu ao homem e depois se transformou em brinquedo para as crianças. Segundo Friedmann (2001): recuperar os jogos do passado, nossos, de nossos pais, e avós, conhecê-los e trazê-los de volta. O que vemos hoje são crianças que não brincam como as de antigamente, pois a tecnologia vem invadindo as nossas casas e as violências na rua, no bairro, e nas cidades, fazem com que as crianças não vivenciem momentos de liberdade como antigamente.

## 2.2 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NA VISÃO DE VYGOTSKY

Vygotsky ao longo da história procurou entender a origem e o desenvolvimento do ser humano. A teoria sociocultural de Vygotsky enfatiza a participação proativa das crianças com o ambiente ao seu redor. Vygotsky (1984) afirma que o sujeito é formado através das relações e interações sociais e o seu conhecimento é construído a partir da história vivenciada por ele, da cultura em que está inserido e da sociedade que ele faz parte.

As atividades realizadas de maneira compartilhada permitem que as crianças internalizem o pensamento e as estruturas comportamentais da sociedade ao seu redor, apropriando-se delas. Para pensar no desenvolvimento da criança é necessário entender aonde a criança chegou em termos de aprendizagem e aonde ela poderá chegar. Vygotsky (1984) divide o desenvolvimento da criança em dois níveis

importantes. O primeiro nível é o nível de desenvolvimento real, que é colocado tudo aquilo que a criança consegue fazer sozinha, sem nenhuma ajuda. Nesse método não acontece interferência do adulto.

O segundo nível de desenvolvimento é o de desenvolvimento potencial que é as aprendizagens em que as crianças necessitam da ajuda de uma pessoa para chegar aonde ela precisa. A distância entre esses dois níveis é onde se encontra o que Vygotsky chama de zona de desenvolvimento proximal, que é o lugar onde a criança tem todo o potencial para se desenvolver. "A Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário" (VYGOTSKY, 1984, p. 97). Buscar esse movimento, esse lugar específico em cada aprendizagem da criança e olhar ela de forma individualizada é a forma de chegar nesse processo de amadurecimento e aprendizagem mais promissora.

Vygotsky acreditava que a criança tinha um papel ativo e que ela já vinha com uma carga de conhecimentos, dessa forma ele entendia que o papel do professor era de mediador, o professor ele é compreendido como o sujeito que vai criar as necessidades humanizadoras, compreendendo a criança como sujeito aprendiz que chega até a escola com grandes possibilidades de aprendizagens.

No decorrer dos seus estudos Vygotsky aprimorou várias concepções em relação aos processos de criações de funções psicológicas importantes dos indivíduos, essas concepções envolviam a importância das brincadeiras, dos jogos, e da imaginação e de como a ludicidade está relacionada ao convívio social e a formação do indivíduo.

### 2.3 A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Desde a antiguidade o lúdico tem se mostrado algo indispensável na construção de conhecimento significativo. Os jogos, as brincadeiras, os brinquedos têm exercido grande influência na construção e no desenvolvimento da aprendizagem, algo que atualmente não se apresenta mais como uma novidade. É notório compreender que as

diversas mudanças e dificuldades que ocorreram nos processos educacionais ao longo dos séculos, fizeram com que alguns profissionais da educação buscassem novos preceitos e maneiras ousadas de buscar meios e técnicas diferentes de ensino e cada vez mais ousadas no sentido de incentivar a aprendizagem de uma forma voltada trazer alegria e descontração nas salas de aulas.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1998, p.13).

De acordo com Vygotsky (1994), o relacionamento com o outro proporciona um avanço maior na estruturação do pensamento do que se o sujeito estivesse sozinho. No jogo a criança age em um nível que ultrapassa o que está acostumada a fazer, obedecendo a regras, interagindo socialmente, estabelecendo limites e aprendendo os conteúdos, que nessa situação, são os propostos pelos jogos e brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras fazem parte do universo infantil, tanto do lado do divertimento como do desenvolvimento. Logo, o lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento da criança, em virtude das interações provocadas neste ato realizado pelos alunos. Através do convívio social as crianças desenvolvem habilidades motoras e exercitam a mente, de maneira que promove a construção de novos conhecimentos de forma prazerosa e divertida. Contudo, os jogos e as brincadeiras têm que atender os objetivos propostos nas atividades mediadas pelo professor, com intuito de promover no aluno o conhecimento sobre o desenvolvimento físico, mental e socioemocional.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeiras. Piaget em suas idealizações completa que o brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento, brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere as habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a

autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

O brincar permite a criança resolver conflitos internos, além de garantir a construção do conhecimento e do desenvolvimento emocional, cognitivo e social. O tempo utilizado pela criança para brincar contribui para o seu bem-estar e para suas experiências futuras. É a oportunidade que a criança tem e “Brincando ela irá pouco a pouco aprendendo a se conhecer melhor e a aceitar a existência dos outros, organizando suas relações emocionais e, conseqüentemente, estabelecendo suas relações sociais (LEONTIEV, 1991, p. 79).

O lúdico pode ainda ser usado como um recurso, que propicia um ensinar de forma correta, simples e divertida. A criança também constrói seu conhecimento, em brincadeiras próprias, as quais chamam de livres, e esse processo se dá com muito mais eficácia quando se adotam meios que incentivam aos alunos a realizarem a tão importante busca pelo conhecimento. Desta forma, a ludicidade é uma proposta para a facilitação desta busca, tornando a aprendizagem um processo prazeroso. Assim, abordaremos o processo de aprendizagem, relatando de forma breve sobre a ludicidade como uma proposta facilitadora de aprendizagem, apresentando sua importância e sua colaboração no processo de aprendizagem do aluno, bem como, para o desenvolvimento geral dos seres humanos.

Ainda de acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998, v1, p. 28) os vários tipos de jogos incluindo os movimentos corporais propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio de atividades lúdicas e este projeto mostra a importância do uso do lúdico como objeto de construção do conhecimento significativo.

## 2.4 A CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM POR MEIO DAS ATIVIDADES LÚDICAS

O lúdico não se resume apenas como um meio de diversão e descontração. É um ponto importante que deve ser explorado e valorizado na escola e dentro da sala de aula. Porém o brincar é muito mais que um simples momento de diversão é uma forma de adquirir conhecimento. O educador precisa criar situações em que o educando esteja em contato com materiais manipuláveis, em trabalhos que exercitem seu raciocínio, pensando em estratégias para fatos básicos e aprendendo a deduzir

conclusões lógicas. Conectar a leitura e a escrita as outras disciplinas e ao mundo real, passou a diminuir a prática mecânica e rotineira no espaço escolar.

O aprendizado é um aspecto necessário e fundamental no processo de desenvolvimento. Tendo em vista que, o desenvolvimento pleno do ser humano depende do aprendizado que realiza num determinado meio, a partir da interação com ele. Desde o aprendizado da criança está relacionado ao seu desenvolvimento.

Existe um percurso de desenvolvimento, e em parte definido pelo processo de maturação do organismo individual, pertencente à espécie humana, mas é o aprendizado que possibilita o despertar de processos internos de desenvolvimento que, não fosse o contato do indivíduo com certo ambiente cultural, não ocorreriam. (KOHL, 1987, p. 56).

A aprendizagem e a construção de significados pelo cérebro se manifestam quando se transforma sensações em percepções e em conhecimentos, mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais do brincar que é, justamente, memória, emoções, linguagem, atenção, criatividade, motivação e, sobretudo, ação.

Portanto, o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Os jogos e brincadeiras propiciam às crianças um aprendizado contínuo, a interação com o lúdico proporciona um aprendizado prazeroso dando mais estímulo ao educando, com essas práticas o professor enriquece seu trabalho didático. É válido e apropriado afirmarmos que é imprescindível a preparação de um ambiente físico que convide ao lúdico, às descobertas e à diversidade, isto exige das instituições um ensino planejamento sistematizado e organização de espaços e tempos disponibilizando materiais lúdicos.

As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças. É necessário que as escolas se sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdo, propondo problemas, criando situações, assumindo condições na interação, e sendo responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.



De acordo com as pesquisas, abordagens teóricas entenderam que o lúdico é uma ferramenta pedagógica eficaz no processo educativo, pois além de auxiliar na cognição, leva a identificação daquilo que a criança pensa e sente, além de aprimorar suas habilidades motoras. Dessa forma, o jogar e o brincar passam a ser de extrema importância na vida de qualquer criança, além de ter um papel fundamental na educação, pois essas atividades vão auxiliar o desenvolvimento e o desempenho da criança em sua aprendizagem, estimulando de uma forma prazerosa as habilidades motoras, cognitiva, afetiva e morais.

Desde a pré-história a ludicidade está presente na vida dos seres humanos. O ato de brincar é uma forma da criança se expressar, é brincando que ela expressa o que está sentindo e interioriza o mundo ao seu redor, podemos compreender muitas coisas observando uma criança brincando, basto sabermos interpretar.

Através do lúdico, a criança entra em contato com situações diversas, desenvolve e estimula sua linguagem, favorecendo o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral. “Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer” (CUNHA, 2001, p.14).

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, pois como afirma ALMEIDA (2000, p.63), “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante”.

Na visão de Piaget (1976), os jogos e as atividades lúdicas se tornam significativa, à medida que a criança se desenvolve. Com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir e reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível a partir do momento em que ela própria evolui internamente. É no momento da brincadeira que a criança mostra verdadeiramente como ela vê o mundo, como ela se vê e como ela vê o outro, mesmo que esse outro seja o próprio professor.

Piaget identificou três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: jogos de exercício - é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional. Jogos simbólicos - é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo, o que representa e seu significado. Jogos de regras - constituem-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras.

Para Piaget (1967, p.25) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Acredita-se que é no brincar que a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva. Muitos teóricos fizeram relevantes pesquisas sobre a utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e chegaram à conclusão de que os alunos desenvolvem a responsabilidade, a expressão e a cognição.

A estreita relação entre desenvolvimento e aprendizagem pode ser compreendida através da Teoria Histórico-cultural de Lev Vygotsky, seus pressupostos afirmam que os sujeitos aprendem por meio da interação social, em meio às mudanças que ocorrem no meio os quais estão inseridos. Nesse caso, o sujeito se desenvolve e aprende individualmente (ao qual ele nomeou Desenvolvimento Real) e também por meio da interação com os demais à sua volta (chamado de Desenvolvimento Potencial), sendo a *Zona de Desenvolvimento Proximal*, a parte de sua teoria que correspondente à distância entre esses dois níveis, ou seja, as atividades que ainda estão em sazonalização, e as que se firmarão. Em seus experimentos se utilizava do lúdico, através de brincadeiras e jogos para justificar o processo de construção das funções psicológicas no ser humano (CARMO *et al*, 2017).

Em sua teoria Piaget (1969) traz o conhecimento como algo inato ao ser humano, construído gradativamente de acordo com 4 estágios evolutivos, como também resultantes de características biológicas, e da interação com o meio em que este indivíduo vive. Classificou os estágios cognitivos como: fase sensório-motora

(0 a 2 anos), pré-operacional (2 a 7 anos), operacional concreto (7 a 11 anos) e operacional formal (12 anos adiante). Reforçando a ideia de que a criança inicialmente aprende por imitação, mas aos poucos, a partir de seu amadurecimento vai ganhando autonomia, à medida que seu pensamento passa pelas etapas de assimilação, acomodação, adaptação e equilíbrio. O jogo para Piaget tinha uma estreita relação com a construção da inteligência, muito utilizado em seus experimentos como forma de observação do comportamento humano.

O processo de integração e interação com o mundo é vivenciado pelas crianças através da brincadeira, do uso do brinquedo, sendo o brincar algo indissociável do “ser criança”. Modo pelo qual ela desenvolve sua inteligência, estimula seus sentidos, e adquire novas habilidades, o que só prova o quanto a ludicidade está atrelada à aprendizagem (OLIVEIRA; SANTOS, 2018).

A escola deve ser encarada como lugar de condutas que influenciem significativamente a vida dos educandos, promovendo a socialização destes, e inculcando-lhes noções básicas para a vida em sociedade. Na etapa inicial da escolarização da criança, o brincar e o educar caminham juntos, assim, nos momentos de “rodinha”, por exemplo, propiciam o desenvolvimento da linguagem, da imaginação, a expressão de sentimentos, compreensão de regras, entre outras coisas. O ambiente de aprendizagem formal pode sim, adquirir menor sistematização, quando o pedagógico vai de encontro ao desejo do aluno, requisitando do professor maior flexibilidade e equilíbrio nessas ações, ou seja, a atividade é dirigida, tem objetividade, mas não é manipuladora. Nesse caso a aula lúdica seria aquela em que o educando aprende livremente, de maneira prazerosa, brincando (OLIVEIRA, 2017).

### 3 METODOLOGIA

Segundo Marconi e Lakatos (2003), o conhecimento científico apresenta algumas características fundamentais que o distingue das demais formas de conhecimento que o homem se utiliza para conhecer a realidade de mundo.

O conhecimento científico é construído a partir de estudos desenvolvidos através de pesquisas científicas, ao qual permite ao sujeito compreender de forma representativa o objeto em estudo e sua significância, ultrapassando-se o senso comum, através da coleta de dados e posteriormente da reflexão sistemática, dando ao pesquisador a oportunidade de compreender os fatos, transformando o conhecimento socialmente construído por acumulação (transmissão) em conhecimento científico.

Para os autores, o conhecimento científico deve ser factual, pois lida com fatos; deve ser contingente, ultrapassando a razão e usando a experimentação; obedece a uma sistematização, ordenando logicamente os procedimentos de experimentação; as hipóteses precisam ser comprovadas, portanto, é um conhecimento verificável; além disso, o conhecimento científico é falível e aproximadamente exato, pois seu produto não é definitivo e poderá sofrer reformulações. (MARCONI; LAKATOS, 2003).

A pesquisa científica oferece os recursos necessários ao entendimento de determinados assuntos pesquisados, influenciando o leitor através da sistematização de ideias e questionamentos, aos quais nos possibilitam refletir criticamente e alcançar resultados satisfatórios acerca de determinadas temáticas as quais temos a necessidade de estudar. Através desta pesquisa ampliamos nossos conhecimentos, os transformando em científico, pois já não mais representa um conhecimento transmitido sem fundamentação, e sim um dado comprovado por teóricos que estudam, analisam e buscam comprovações concretas a respeito do que escrevem.

Nesse sentido, pesquisas científicas surgem a partir de questionamentos feitos pelos homens, mediante suas relações sócio-históricas. Para isso, os pesquisadores fazem uso de um conjunto de técnicas e procedimentos metodológicos sistematicamente organizados para responder às hipóteses levantadas e realizar testagens, no fito de concluir uma resposta à sua problemática que beneficie a sociedade e contribua para com a ciência, como concorda Gil (1987, p. 19):

“procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas propostos”.

O delineamento dessa pesquisa inicialmente aconteceu como sendo exploratória, ao se buscar material bibliográfico necessário para levantar informações sobre a ludicidade e os jogos e brincadeiras, ajudando a formular as hipóteses e os objetivos de estudo. Além disso, a pesquisa também se configura como qualitativa.

### 3.1 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os instrumentos para a coleta de dados foram sistematizados da seguinte maneira: uma entrevista semiestruturada (gravada com a autorização do entrevistado). O sujeito da pesquisa foram 4 professoras da Educação Infantil da instituição pesquisada, que fica situada no município de Cajazeiras/PB.

A escolha pela Educação Infantil aconteceu por pensar que é nesse estágio que os alunos mantêm o seu primeiro contato com os brinquedos, jogos e brincadeiras que estão além do ambiente familiar que eles conhecem até ingressar na escola. Admita-se ainda que é no decorrer desse processo que a criança aprende em conjunto com os outros, dessa forma, é de grande importância que ela aprenda brincando e que se construa novos conhecimentos por meio da ludicidade, independentemente da forma como elas brincam.

Para entender o olhar das docentes para com a utilização do lúdico em sala de aula na educação infantil, foi elaborado um questionário, inicialmente formulado para se traçar o perfil das professoras, observando aspectos de sua formação, suas concepções acerca da temática e de seu ofício, se possui monitores, tempo de serviço na Educação Infantil, idade, nome, formação continuada *etc.*

Desse modo, após o mapeamento inicial, foi realizada uma entrevista com as professoras da pesquisa: regentes titulares das turmas. Nas entrevistas, foi aplicado um questionário semiestruturado contendo indagações acerca das percepções das professoras da Educação Infantil sobre a pertinência de se fazer uso do lúdico para a contribuição do desenvolvimento das crianças na sala de aula, sobre o planejamento,

sua relação com o lúdico em suas aulas *etc.*, no intuito de examinar qual o olhar dos educadores sobre a ludicidade.

Para Gil (1989), a entrevista é uma eficiente técnica de obtenção de dados para pesquisas, tendo em vista que se poderá obter o entendimento do sujeito entrevistado para com o objeto de análise. Outro ponto interessante da pesquisa é a possibilidade de o entrevistador ler e perceber tanto as expressões orais dos entrevistados, como as não verbais.

### 3.2 LÓCUS DA PESQUISA

Para tanto, o *lócus* dessa pesquisa se concentrou numa escola municipal da cidade de Cajazeiras, no estado da Paraíba. A pesquisa foi realizada a partir do questionário de 6 questões, e da entrevista com as 4 professoras.

Por conseguinte, foi apresentado o perfil das professoras que foram entrevistadas e suas características de maneira concisa e objetiva, para então dar-se o tratamento das informações nas entrevistas, objetivando compreender como o lúdico é assumido e aplicado na prática docente escolar na Educação Infantil.

Vale destacar que todo o processo de entrevista se deu mediante o esclarecimento dos fins acadêmicos dessa pesquisa e do total consentimento das docentes, onde tiveram livre escolha de aceitar ou recusar quaisquer atitudes ou questionamentos durante a entrevista, além de que suas identidades e das crianças permanecerão em sigilo quando mencionadas no tratamento das informações, pois apoiamos nossas atividades com base na Resolução Nº 510, de 7 de abril de 2016, que diz que “[...] a ética é uma construção humana, portanto histórica, social e cultural; considerando que a ética em pesquisa implica o respeito pela dignidade humana e a proteção devida aos participantes das pesquisas científicas envolvendo seres humanos” (BRASIL, 2016).

Portanto, garantiu-se a apreciação prévia de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que compreende a condição de voluntárias das professoras e da ética envolvida nesse processo de pesquisa.

### 3.3 PROCEDIMENTOS ÉTICOS

Para que, esse estudo seja consumado é preciso que os participantes e o pesquisador estejam informados sobre os procedimentos éticos a serem adotados durante a pesquisa. Na qual, é preciso respeita as cláusulas éticas presente na Resolução CNS nº 510/16 do Conselho Nacional de Pesquisa (BRASIL, 2016), para sua construção e efetivação, de forma que seja uma ação consciente garantindo o pleno exercício dos membros, informando-os de seus direitos como participantes da pesquisa.

Assim, com relação aos procedimentos éticos, o pesquisador deve ter um registro do consentimento de liberação de sua entrada na escola e outro para que possam entrevistar integrantes do estudo, o TCLE.

Então, consciente dos procedimentos éticos que deverá e ser executar e adotar para a realização da pesquisa, pois, sem a ética não há pesquisa, e não há pesquisa sem ética. Então no momento da efetivação da pesquisa, eu como pesquisadora após ser concedida a entra na escola, de forma legal de acordo com os processos de consentimento, respeitando o espaço escolar e os membros da escola, esclarecerei a forma de participação dos participantes, e evitarei o constrangimento deles, garantindo a proteção das informações extraídas e o respeito entre os envolvidos, sem riscos e se for necessário o anonimato dos sujeitos será mantido em sigilo.

Dessa maneira, a pesquisadora permitirá que os participantes fiquem bem à vontade, para o bom desenvolvimento da pesquisa, e que todos se envolvam, escutando e tirando as dúvidas frequentes durante o andamento da entrevista, de forma que todos entendam a proposta do estudo e sua finalidade.

#### 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A presente análise teve como finalidade refletir como a Ludicidade é trabalhada no contexto da Educação Infantil em uma instituição municipal na cidade de Cajazeiras-PB. Para que possamos compreender e refletir sobre essa ferramenta, foi utilizado um questionário elaborado com 6 questões abertas para que as educadoras respondessem de acordo com as suas experiências em relação a utilização do lúdico em sala de aula.

O questionário foi aplicado a 4 professoras que lecionam na Educação Infantil, identificadas nessa pesquisa com nomes fictícios de Ana, Helena, Manuela e Maria, com o propósito de preservar a identidade das participantes.

Ana tem 55 anos, com formação em Geografia e Pós-graduação em Psicopedagogia, atuando na Educação Infantil há mais de 15 anos. Helena tem 55 anos, é pedagoga e pós-graduada em Psicopedagogia, atuando na Educação Infantil há 3 anos. Manuela tem 50 anos é formada em licenciatura plena em pedagogia e serviço social, especialista em AEE - Atendimento Educacional Especializado, especialista em Neuro Ciência Aplicada a Psicopedagogia Clínica e Institucional e Pós-graduada em Psicopedagogia, atua na área da Educação Infantil há 22 anos. Maria tem 39 anos é formada em Pedagogia, com Pós-graduação em Educação Especial e Inclusiva e atua na Educação Infantil há 5 anos.

Antes de mais nada, é importante ressaltar que a ludicidade se caracteriza como uma atividade essencial para o processo de ensino-aprendizagem, sendo uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral da criança, proporcionando para o educando uma aprendizagem interativa, agradável à medida em que as crianças aprendem brincando.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p. 42).



A primeira questão apontada no questionário foi sobre a concepção de ludicidade, o que elas compreendiam acerca desse instrumento? Nesse contexto foi registrado apenas as partes mais importantes de suas declarações sobre esta questão. Ao serem questionadas nos apresentaram o seguinte posicionamento:

Vejo o lúdico instrumento que se caracteriza a partir da utilização de jogos, brincadeiras, brinquedos e privilegiam a imaginação, a fantasia e a criatividade da criança, uma ferramenta eficaz para o ensino, principalmente para a Educação Infantil, que é uma das fases mais importante da vida da criança, é nessa fase que ela absorve tudo o que está ao seu redor, e o lúdico é fundamental para que aconteça o seu desenvolvimento (ANA, 2022).

A ludicidade corresponde a prática pedagógica com jogos, brincadeiras, podendo ser aplicada também em atividades com danças, músicas, contações de histórias e entre outras. Contribui para o desenvolvimento integral da criança, despertando a imaginação e criatividade, favorecendo a coordenação motora e proporcionando um aprendizado prazeroso e divertido (HELENA, 2022).

Minha concepção de ludicidade é que essa ferramenta dar ao aprendiz a chance de criar seus próprios métodos de aprender, apreender o que lhe é exposto de forma prazerosa e significativa (MANUELA, 2022).

Compreendo a ludicidade como atividades desenvolvidas com o propósito de trabalhar habilidades cognitivas, sociais, motoras, fazendo com que a criança se desenvolva em todos os aspectos mais de forma leve e divertida (MARIA, 2022).

Compreendemos nas falas das educadoras Ana, Helena, Manuela e Maria, que o lúdico, quando introduzido nas atividades escolares, possibilita momentos mágicos, de alegria e diversão, mantendo a concentração e o interesse dos alunos voltada para o desenvolvimento das atividades planejadas.

Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras: contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, desenhar e uma infinidade de outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. À medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive (MALUF, 2007, p. 30).

A importância da ludicidade é colocada inteiramente entre as educadoras, todas mencionaram a importância do brincar no contexto da Educação Infantil e como esse recurso é essencial para o desenvolvimento integral da criança. A fala das professoras

demonstra consciência da importância do jogo, do brincar, da aplicação de “atividades com danças, músicas, e contações de histórias e entre outras”.

O processo de ensino aprendizagem engloba variantes que para melhor compreendê-lo, faz-se necessário investigá-lo em sua totalidade. Os métodos merecem ênfase, pois a partir deles obteremos os resultados, quer sejam positivos, ou não.

As atividades lúdicas aparecem nesse cenário como um coringa no fazer pedagógico. E compreender a importância de se trabalhar de maneira diferenciada em sala de aula requer uma reflexão sobre a prática diária.

As obras consultadas, em sua maioria, discorrem sobre o lúdico enfatizando seu potencial pedagógico, e a estreita relação entre o lúdico, a aprendizagem e o desenvolvimento, bem como o importante papel do professor na elaboração e execução deste tipo de aprendizado. Sempre se valendo do respaldo psicológico, uma vez que este tipo de atividade fora objeto de estudo no campo da psicologia, apontada como auxiliar no desenvolvimento do cognitivo, bem como na psicomotricidade, e por conseguinte o social afetivo.

Em seguida questionamos: Você considera o lúdico como ferramenta importante na formação da criança? Todas as educadoras afirmaram que sim, diferenciando apenas as justificativas.

Positivo. O lúdico garante para a criança aquisições mediante situações de aprendizagens livres e envolventes, desenvolvendo aspectos cognitivos, sociais e psicomotor (ANA, 2022).

Verdade. O lúdico é uma ferramenta em potencial. Através dessas atividades a criança desenvolve a sua criatividade, a sua habilidade de construção, são nessas atividades lúdicas que ela vai aprender a socializar com outras crianças e com adultos, se desenvolvendo socialmente, emocionalmente e culturalmente (HELENA, 2022).

Sim. Na minha concepção, o lúdico é indispensável, pois através das brincadeiras, do manuseio e manipulação dos jogos e brinquedos, o aprendente ou aprendiz constrói suas habilidades de forma crítica, argumentativa e significativa (MANUELA, 2022).

Sim. As atividades lúdicas colaboram para a formação de crianças mais autônomas, ativas e participativas. Uma aprendizagem que utiliza recursos lúdicos permite que o aprendente desenvolva a sua capacidade cognitiva e seu senso crítico de forma global que servirá para toda sua vida (MARIA, 2022).

Dessa maneira, analisamos em todas as colocações que o lúdico é fundamental na formação da criança e que sua utilização promove o desenvolvimento dos aspectos: sociais, cognitivos, afetivos e motores. À vista disso Rau (2011, p.131) afirma que “[...] a prática pedagógica do lúdico tem a possibilidade de estimular, além das potencialidades cognitivas e linguísticas do educando, as afetivas, motoras e sociais, constituindo, assim, uma ampla possibilidade de promover a formação integral do sujeito”.

Dando continuidade, na terceira questão perguntamos: Você utiliza o lúdico em sala de aula? De que forma? com a propósito de identificarmos quais atividades lúdicas as educadoras utilizam em sala de aula. E obtivemos as seguintes respostas:

Sempre em quase todos os momentos durante a aula, utilizo o lúdico na hora de apresentar algum conteúdo, no momento do lanche, da contação de histórias, na hora da acolhida e no término da aula (ANA, 2022).

Sim. O lúdico faz parte dos projetos e planejamentos da escola, gerando a prática dessas atividades em todas as aulas, através da utilização de brinquedos, materiais confeccionados com as próprias crianças. Gosto de trabalhar com historinhas, por exemplo se vou trabalhar o número 3, posso utilizar a história dos três porquinhos, preparar fantoches para realizar a contação da história. Percebo que as crianças ficam mais atenciosas e envolvidas nesses momentos (HELENA, 2022).

Uso sempre, não compreendo que uma criança consiga aprender com alegria e significativamente sem que haja a musicalidade, os desenhos infantis, as ginásticas historizadas, as contações de histórias, as dramatizações, as seções de cinema e as oficinas de artes e leitura (MANUELA, 2022).

Sim. Nas minhas aulas, faço a utilização de músicas que sempre estão relacionadas com o que vou trabalhar, cantigas de roda, jogos pedagógicos, materiais concretos como tampinhas de garrafa, palitos, canudos e outros. Contação de histórias, fazendo com eles despertem o prazer pela leitura, momento do desenho, que consiste em todos os dias reservar um momento para a criança desenhar algo livre, ajudando na criatividade e desenvolvendo a imaginação (MARIA, 2022).

Diante das falas acima percebemos que todas as educadoras utilizam o lúdico no momento da aula, sempre com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem leve, com momentos de diversão. Assim, de acordo com Maluf (2007, p. 29):

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida devera criar

condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância de os alunos trabalharem na sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice.

No entanto, é necessário que se tenha clareza sobre todas as atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula ou em qualquer outro ambiente externo, sendo assim o planejamento deve ser elaborado de acordo com a faixa etária das crianças, para que todas as atividades sejam condizentes com as suas habilidades.

Para complementar esta questão, indagamos: Com que frequência você utiliza o lúdico em sala de aula? Vejamos as falas a seguir:

Diariamente. Como já tinha falado o lúdico é uma ferramenta indispensável para a Educação Infantil. (ANA, 2022)

Todos os dias. O lúdico facilita tanto para o ensino, quanto na aquisição da aprendizagem das crianças (HELENA, 2022).

Cotidianamente. Sou uma pesquisadora e usuária do lúdico. Há quem diga que não dá para trabalhar sempre com o lúdico, mas eu tenho certeza de que o processo de alfabetização em si é lúdico. E digo mais, durante meus estudos e todos esses anos em sala de aula percebi que não só na alfabetização, mas em todos os níveis a ludicidade cai muito bem. Isso acontece porque o ser humano necessita de estar em constante atividade, atividades que lhe deem contentamento e prazer (MANUELA, 2022).

Diariamente. O lúdico faz parte da minha vida. Já cheguei na escola, lendo e escrevendo, recitando e interpretando vários gêneros textuais. Isso se deu porque nasci no sítio e lá a gente brincava de ser professor e as crianças eram seus alunos. E eu estava entre essas com acesso às coisas mais simples sem papel e sem lápis, mas com acesso a uma grande variedade de coisas que estimulavam nossa criatividade como, ninho dos pássaros, das galinhas, os patinhos, os porquinhos, bezerros, gatos, cachorros que nasciam em quantidades, ímpares, pares, poucos e muitos, com texturas e cheiros diferentes, seus sons, quantidades de patas e assim por diante que nos faziam aprender significativamente para toda nossa vida. (MARIA, 2022).

Diante as respostas observamos que todas as educadoras trabalham diariamente com o lúdico, e consideram essas atividades fundamentais para o

desenvolvimento dos alunos. Percebemos também diante as falas acima o comprometimento de todas as profissionais com a aprendizagem das crianças de forma lúdica. E para que essa aprendizagem lúdica aconteça é preciso o planejamento de aulas inovadoras, aulas que proporcione ao aluno o estímulo de sua imaginação, criatividade, trabalhando o seu interesse intelectual, mas acima de tudo respeitando a infância.

Dando continuidade a entrevista perguntamos: Que tipo de material lúdico a escola disponibiliza? As respostas foram:

A escola disponibiliza jogos educativos, brinquedos de encaixe, quebra cabeça, e um local todo adaptado com parquinho (ANA, 2022).

Jogos montar/encaixe, quebra cabeça, e jogos educativos para trabalhar diversas áreas. Eu ainda confecciono alguns tipos de jogos juntamente com os alunos e elaboro atividades que trabalhe o conteúdo que estou aplicando (HELENA, 2022).

Nas escolas que atuo, existe muito material lúdico. As escolas públicas contam com uma grande diversidade, desde jogos em MDF bem simples a aparelhos digitais com internet que nos dão grande suporte ao planejar e executar uma aula ou um atendimento. Pena que as vezes em algumas escolas que não é o caso das minhas, esse material fica trancado em armários. Mas mesmo eu tendo acesso a vários, ainda prefiro adaptar jogos com materiais diversos, inclusive reciclados para suprir necessidades específicas das crianças, visto que meu público é bem variado na questão da aprendizagem. Uns mais avançados, outros mais lentos, mas todos ativos. Quando se aprende fazendo a aprendizagem torna significativa e a criança nunca mais esquece (MANUELA, 2022).

Na escola que trabalho o material lúdico é disponibilizado para todos os professores, é distribuído fantoches, bolas, brinquedos de montar, quebra cabeça, tapete educativo com vogais e números, as salas da Educação Infantil são todas adaptadas, coloridas, com espaço para que as crianças desenvolvam as atividades. A escola ainda conta com o espaço externo com um parquinho. (MARIA, 2022).

Foi compreendido nas falas acima que a instituição de ensino na qual essas educadoras trabalham, disponibiliza recursos lúdicos para o desenvolvimento de atividades em sala de aula. Também foi observado que duas das quatro professoras valoriza a construção de materiais pedagógicos, e uma das professoras utiliza reciclados para a construção de jogos educativos, contando com a ajuda das crianças.

A possibilidade de cada criança construir seu próprio jogo ou espaço lúdico permite que possam ser observados vários aspectos importantes, como a iniciativa, a socialização de materiais, os vínculos entre os pares, as representações, a organização, a criatividade, a afetividade. Todos essenciais para o desenvolvimento integral do sujeito (KOPZINSKI, 2010, p. 53).

A criança ao produzir sua própria brincadeira, seu próprio jogo lúdico adquire várias habilidades como a de socializar, criar, organizar, aprender a ter iniciativa, a ser mais afetivo com outras crianças e adultos, sendo importante para o seu desenvolvimento saudável.

Na última questão perguntamos: Quais as limitações encontradas na aplicação do lúdico em sala de aula?

A dificuldade encontrada para aplicar o lúdico na sala que leciono é a falta de monitor (a), minha turma é numerosa e com isso se torna mais difícil (ANA, 2022).

A falta de monitor (a). Na minha turma tem crianças com necessidades especiais, e dificulta muito na hora de desenvolver as atividades lúdicas, pois tenho que adaptar as atividades de acordo com a necessidade de cada criança. Mesmo assim, não deixo de utilizar o lúdico diariamente na minha aula (HELENA, 2022).

As limitações que enfrento são necessidades específicas de cada aprendiz. Isso para mim é desafiador porque é necessário estar avaliando individualmente e planejando para alcançar a necessidade de cada um para que assim eles possam fazer suas próprias descobertas. Isso acontece porque muitas crianças passam pelo período pré acadêmico sem acesso a aprendizagem lúdica que prepara para o ingresso acadêmico. Muitos brincam sem entender por que estão brincando (MANUELA, 2022).

As dificuldades enfrentadas por mim é somente a questão da ansiedade das crianças rsrs, mas consigo êxito na execução da atividade, minha turma não é uma turma numerosa, todas as crianças são muito participativas. Para mim o lúdico é a melhor forma de se obter o resultado que desejo (MARIA, 2022).

De acordo com as respostas das educadoras, notamos que duas das quatro apontaram como dificuldade a questão da falta de monitor(a), que é um problema frequente em várias escolas tanto da rede pública como da rede privada. Outra afirma que a sua maior dificuldade é a questão das necessidades individuais de cada criança e o despreparo para ingressar no mundo escolar. E por fim a outra relata a dificuldade em

lidar com a ansiedade das crianças, que para ela acaba dificultando no desenvolvimento das atividades.

Ainda assim, sabemos que as dificuldades encontradas no âmbito educacional sempre existiram, e que nem todas as instituições possuem os recursos necessários para auxiliar todas as necessidades dos estudantes, sendo necessário a busca de possibilidades para potencializar o conhecimento dos alunos, que é o fator mais importante no processo de ensino e aprendizagem, sendo interessante destacar que, a relação professor aluno interfere eminentemente nesse processo, sendo impossível o aluno aprender algo se não tiver uma relação dialógica e prazerosa com o seu educador, bem como, não tem como o professor mediar uma aula sem que haja uma boa interação com o aluno.

Para tanto Muller (2002, p. 279), vem nos dizer que “O docente deve centrar seus esforços na aprendizagem e, ao trabalhar com ela, tornar o ensino significativo para o aluno, fazendo-o sentir que a matéria tem significado para sua vida”. Neste sentido, o docente deve buscar a melhor metodologia para desenvolver os conteúdos em sala de aula, de forma que as relações entre professor e aluno sejam bem-sucedidas, desenvolvendo aulas mais eficazes e significativas tanto para o aluno quanto para o professor.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração os pontos desenvolvidos no decorrer da pesquisa, concluímos que a Ludicidade é uma temática de grande relevância para o âmbito educacional, principalmente para a Educação Infantil, exercendo um papel de destaque no processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Esse estudo possibilitou compreender e examinar o ponto de vista de docentes da Educação Infantil acerca das contribuições da utilização de atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança, identificando o uso do lúdico na prática pedagógica de docentes da Educação Infantil.

As contribuições das participantes da pesquisa, foram fundamentais nesse processo, em virtude das suas vivências em sala de aula. Todas as questões respondidas colaboraram consideravelmente para o levantamento de novas aprendizagens. Por meio dos estudos realizados para a construção do referencial teórico e continuado pela pesquisa, foi possível atingir todos os nossos objetivos. Dessa forma, também foi possível responder à questão que norteia o trabalho: qual a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças?

Através da pesquisa, e das colocações apresentadas na entrevista, foi possível entender que todas as professoras entrevistadas tratam a ludicidade como instrumento fundamental para o ensino e aprendizagem das crianças, entendendo também que as atividades lúdicas colaboram para o desenvolvimento integral do educando, estando presentes todos os dias em suas aulas.

O Lúdico está presente no dia a dia das crianças, sendo que essa atividade é essencial e fundamental para o seu desenvolvimento desde seu nascimento. Assim, o lúdico facilita a aprendizagem infantil através de jogos e brincadeiras que por mais simples que sejam, proporcionarão aprendizagens significativas.

Nessa perspectiva, analisamos que na educação se faz necessário e indispensável ensinar e educar com brincadeiras lúdicas, pois através dessas atividades as crianças desenvolvem habilidades e aprendizagens significativas, tais como: autonomia, valores, noções de regras, coordenação motora ampla e fina, dentro



muitas e outras habilidades e é por esta razão que é tão importante o lúdico na educação infantil.

É através da atividade lúdica que a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro, cria e recria a cada nova brincadeira o mundo que a cerca. E através do jogo e pelo brinquedo que a criança vai construindo-se como sujeito e organizando-se.

O lúdico deve ser tido como elemento principal a ser utilizado dentro de sala de aula, principalmente na Educação Infantil. Uma metodologia lúdica deve se fazer presente na rotina da sala dos pequeninos, cujo educador deve estar preparado e atuar como mediador do processo.

Para Vygotsky (1984) o ato de brincar é de suma importância para o desenvolvimento do pensamento infantil. Jogos e brincadeiras são métodos valorosos para o processo de ensino-aprendizagem. São por meio desses recursos que as crianças desenvolvem as suas potencialidades, avança no pensamento crítico e no raciocínio, desenvolve habilidades e criatividade, vive o mundo da fantasia, compreende o seu meio e estabelece contatos sociais.

Dessa maneira, durante as atividades lúdicas as crianças, não se aprendem somente conteúdos escolares, como também, aprende de forma alegre, significativa e fixa o conteúdo com mais facilidade, uma vez que os jogos, as brincadeiras podem ser consideradas poderosos veículos de aprendizagem.

A ludicidade como metodologia contribui para a melhor execução das atividades que visam o desenvolvimento integral do educando, mas precisam ser orientados pelo professor, pois o professor precisa ser o mediador, tendo objetivos claros de aprendizagem em cada atividade lúdica, para que se atinja o objetivo final.

Portanto ao final desta pesquisa evidencia-se a necessidade de incluir jogos e brincadeiras no cotidiano escolar a fim de possibilitar maior dinâmica e atratividade escolar e por meio dela é possível repassar o conhecimento de forma mais significativa e de acordo com a real necessidade do aluno, assim como a importância de disponibilizar de recursos lúdicos, formações e apoio aos professores.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1981.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Esporte. Secretaria da Educação Fundamental. **Referência Curricular Para Educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, 2010.

BRASIL. Ministério da Saúde. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 24 maio. 2016. Disponível em: [https://www.in.gov.br/materia/-/asset\\_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/22917581](https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/22917581). Acesso em: 24 ago. 2022.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2017.

CARMO, Carliani Portela do *et al.* A ludicidade na Educação Infantil: desenvolvimento e aprendizagem. In: Seminário internacional de representações sociais, subjetividade e educação, 4., 2017. **Anais...** Curitiba: EDUCERE, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: Observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1989.

GIVEN, Lisa Mae. **The Sage encyclopedia of qualitative research methods**, v.1. California: SAGE Publications, 2008.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alinea, 2001.

GOMES, Josir Simeone; SALAS, Joan Maria Amat. **Controle de gestão: uma abordagem contextual e organizacional**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KOHL, Barry. **A função social do brinquedo**. São Paulo: Pioneira, 1987.

LEONTIEV, Alexei Nikolaivitch. **A brincadeira é a atividade principal da criança pequena**. in: Fundação Roberto Marinho. Professor da Pré-Escola. Rio de Janeiro: FAE, 1991.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. A História da Educação Infantil no Brasil: avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. 33, p. 78-95, mar., 2009. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8639555>. Acesso em: 8 set. 2022.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência**. Editora Fundo de Cultura S/A. Lisboa, 1967.

RAMOS, Paulo; RAMOS, Magda Maria; BUSNELLO, Saul José. **Manual prático de metodologia da pesquisa: artigo, resenha, monografia, dissertação e tese**. Blumenau: Acadêmica, 2003.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. 2 ed. Curitiba: Ibpex, 2011 (Série Dimensões da Educação).

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica**. Guia para eficiência nos estudos, v. 4, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Fontes, 1994.

## APÊNDICES

### APÊNDICE I: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

#### APÊNDICE – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado a participar como voluntário (a) no estudo, **A ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil**, sob a responsabilidade de **Ellen Cristina Bezerra Basto**, discente do Curso de Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, Campus Cajazeiras-PB.

Sua participação é voluntária e você poderá desistir a qualquer momento, retirando seu consentimento, sem que isso lhe traga nenhum prejuízo ou penalidade. Este estudo tem por objetivo: Analisar a utilização do lúdico como instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil; discutir a utilização de jogos e brincadeiras e os seus benefícios para o desenvolvimento integral da criança; compreender a metodologia aplicada em sala de aula pelos professores com relação ao lúdico e examinar qual o olhar dos educadores sobre a ludicidade. E se faz necessário por abordar uma temática que merece grande visibilidade na educação, visto que o objetivo da pesquisa se destina em analisar a utilização do lúdico em sala de aula na Educação Infantil. Desse modo, a pesquisa irá contribuir de maneira efetiva para que outras pessoas possam ter acesso ao que foi pesquisado, podendo entender sobre a importância da temática nos dias atuais.

Caso decida aceitar o convite, você será submetido (a) ao(s) seguinte(s) procedimentos: **Assinatura do termo de consentimento livre e esclarecido (tcle) e preenchimento de questionário estruturado**. Os riscos envolvidos com sua participação são: **Divulgação de dados confidenciais (registrados no tcle); Tomar o tempo do sujeito ao responder ao questionário/entrevista e Invasão de privacidade**. No entanto para minimizar desconfortos será garantido: **Local reservado e liberdade para não responder questões constrangedoras**. Os benefícios da pesquisa serão: **Elaboração e coletivização de conhecimentos**.

Todas as informações obtidas serão sigilosas e seu nome não será identificado em nenhum momento. Os dados serão guardados em local seguro e a divulgação dos resultados será feita de maneira que não permita a identificação de nenhum voluntário.

Esta pesquisa atende às exigências das Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), as quais estabelecem diretrizes e normas regulamentadoras para pesquisas envolvendo seres humanos.

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) é um colegiado interdisciplinar e independente de caráter consultivo, deliberativo e educativo, que tem como foco central defender os interesses e a integridade dos participantes voluntários de pesquisas envolvendo seres humanos e, conseqüentemente, contribuir para o desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Você ficará com uma via rubricada e assinada deste termo e qualquer dúvida a respeito desta pesquisa, poderá ser requisitada a Rozilene Lopes de Sousa, ou ao Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos - CEP/CFP/UFCG cujos dados para contato estão especificados abaixo

**Dados para contato com o responsável pela pesquisa**

**Nome:** Rozilene Lopes de Sousa

**Instituição:** Universidade Federal de Campina Grande

**Endereço Profissional:** Rua Sérgio Moreira de Figueredo, s/n- Populares, Cajazeiras-PB.

**Telefone:** (83) 3532-2000

**E-mail:** rozilene.lopes@professor.ufcg.edu.br

**DADOS DO CFP**

**Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande- CEP/CFP/UFCG, situado a rua Sergio Moreira de Figueiredo, s/n, Bairro: Casas Populares, Cajazeiras - PB; CEP: 55.900-000.**

**E-mail:** [cepcfpufcgcz@gmail.com](mailto:cepcfpufcgcz@gmail.com) **Tel:** (83) 3532-2075.

Declaro que estou ciente dos objetivos e da importância desta pesquisa, bem como a forma como esta será conduzida, incluindo os riscos e benefícios relacionados com a minha participação, e concordo em participar voluntariamente deste estudo.

**LOCAL E DATA**

\_\_\_\_\_  
Assinatura ou impressão datiloscópica do  
voluntário ou responsável legal

\_\_\_\_\_  
Nome e assinatura do responsável  
pelo estudo

## APÊNDICE II: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS PROFESSORES

---



Universidade Federal  
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores  
Unidade Acadêmica de Educação  
Campus de Cajazeiras - PB



## APÊNDICE II: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS

### Parte I

#### Identificação

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

Idade: \_\_\_\_\_

a) Sexo: ( ) feminino ( ) masculino

b) Formação: \_\_\_\_\_

c) Pós-graduação: \_\_\_\_\_

d) Tempo de atuação na área da Educação Infantil: \_\_\_\_\_

### Parte II

#### Questões

1. Qual a sua concepção acerca da Ludicidade?
2. Você considera o lúdico como ferramenta importante na formação da criança?
3. Você utiliza o lúdico em sala de aula? De que forma?
4. Com que frequência você utiliza o lúdico em sala de aula?
5. Que tipo de material lúdico a escola disponibiliza?
6. Quais as limitações encontradas na aplicação do lúdico em sala de aula?